playstation 2 · x box · game cube · playstation · gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

REŠENJE IGRE: SILENT HILL 3

T.H.U.G

MANHUNT

GOTHAM RACING 2

RISING SUN

FINAL FANTASY XII

broj 36• godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1451-6400
9 771450 840003
www.bonus.co.yu

NOVI GAME BOY ADVANCE SP

GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- **čekovima građana do 12 mesečnih rata**
- **potrošački krediti na 12 meseci**
- **express krediti - Societe Genneral**

Beograd • Gospodara Vučića 150, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 506

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.y

Broj 36 - Godina III

bonus

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Nikola "Nick4life" Jovanović

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Tiko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. januara 2004.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

[illegible]
79
BONUS : [illegible] / [illegible] - [illegible] - [illegible] -

PREPORUKA

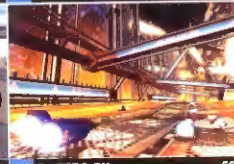
FINAL FANTASY XII 12

WINNING ELEVEN TURNIR 19

NFS UNDERGROUND 24

T.H.U.G 52

GOTHAM RACING 2 58



F - ZERO GX 66

FINAL FANTASY TACTICS ADV. 68

CAPCOM VS SNK PRO 64

OPISI IGARA

PLAYSTATION 2

Need For Speed: Underground
Castlevania: Lament of Innocence
Gladius
Prince Of Persia: Sands of Time
Medal Of Honor: Rising Sun
True Crime - Streets of L.A
Worms 3D
Beyond Good and Evil
SOCOM 2
Tony Hawk's Underground
Manhunt

X BOX

Gotham Racing 2
Counter Strike

GAME CUBE

Mario Kart Double Dash!!
F-Zero GX

GAME BOY ADVANCE

Final Fantasy Tactics Advance
Sonic Pinball
Crash Nitro Kart

PLAYSTATION ONE

Dead or Alive
Capcom vs SNK Pro

RETRO

Comix Zone (MD2)
Castlevania (NES)

RUBRIKE

MI I VI NA TI 6
VESTI 8
NA VIDIKU 12
TEMA BROJA 19
NOVE IGRE 24
EDITORIAL: Istorija Konzola 72
PS ONE RE-PLAY 76
RESENJE: Silent Hill 3 85
TRIKOVI 94
FILM 100
RETRO 102
TOP LISTA 106

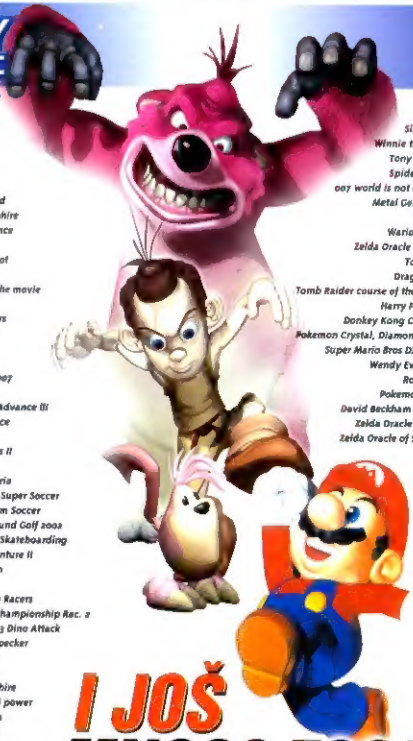
INDEX OGLASIVACA

Aiva 18
BAK 55
Beosoft 2,5,12,35,43,73,79,82,94,106,107
Game 55
Ministarstvo zdravlja 99
Telefonski servis Pobednik 83
Verat net 99

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE

Donkey Kong
Digimon
Splinter Cell
Army man
Desert Strike
Driver
Batman
Pokemon gold
Pokemon Saphire
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
Lucky Luke
Power rangers
Lego island
GT Advance
Spiderman
James Bond 007
Mario cart
Super Mario Advance III
Britney's Dance
Wario Land 4
Advance Wars II
Rocky
Castelvania aria
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure II
Metroit Fusion
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Woody Woodpecker
Street Fighter
Tomb Raider
Pokemon Saphire
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders
Crazy Taxi
Micromachines
V Rally 3



GB color

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season

I JOŠ MNOGO TOGA

BEOSOFT
Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

MI I VI NA TI

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete na i na sajtu www.bonus.co.yu!!!

LOKALNI PROBLEMI I P.N.03

Pre svega da vas pohvalim!!!!!! Najbolji ste i koliko znam jedini časopis o igrama za konzole u zemlji Srbiji na brdovitome Balkanu!!!!!! Bilo bi lepo kada bi izlazili malo cesce i kada bi povremeno izdavali i specijalni broj časopisa Bonus sa siframa,trikovima i ostalim za igre. Mogli biste da uz svaki redovan broj časopisa izdate kao dodatak i cd sa demoima svih igara opisanih u broju i najavama novih (taj cd bi mogao da se cena časopisa ne bi za nas obicne smrtnike povecala mnogo da se prodaje posebno ako se ne moze drugacije!). Mnogi bi zeleli (i moja malenkost!) da izlazite na jos vise strana. A sada pitanje:

Gde mogu da kupim igru za Game Cube P.N.03 koju je Tesic opisao u Bonusu broj 33? Nema je u Beosoft-u,a ja ne znam nijednog drugog distributera originalnih igara za Game Cube (Mihailo ajd molim te mnogo reci od koga tu igru da nabavim?!!!)Ako Teša ne zna kome drugom da se obratim?

Svi ste u redakciji sjajni i ne umem recima da opisem koliko dobro radite posao koji radite. Stay with the best, f* the rest!!!! Nemojte sada da se uobrazite! Puno najsrdacnijih i najdubljih lepih želja i pozdrava redakciji Bonusa!!!!!Budite najbolji zauvek!!!!!

Aleksa iz Beograda

bonus

Najbolji? You ain't seen nothing yet. Kada bi izlazili cešce tesko da bi imali vremena da spavamo, uostalom zar nije lepše imati jedan detaljan pregled igara mesečno? CD sa dodatnim tekstovima, preview filmićima i ostalim 'bonus' sadržajem bi možda i mogli da realizujemo ali demo-i su vec teži zahvat. Pre svega ako se radi o demo-ima, podrazumevamo da se radi o probnim verzijama novih igara, a kako novih igara za PS One nema, verovatno si mislio na demo-e za PS2 ili XBOX. Prema tome to ne bi trebalo da bude dodatni CD vec dodatni DVD! Nesto sto ni jedan casopis kod nas nema iz veoma jasnih razloga. Cena bi sigurno skočila a i obezbedivanje originalnih demo-a za SVE igre opisane u broju bi bilo blago rečeno nemoguće. Ideja svakako ostaje, ali za neka daleko bolja vremena... Do tada ne zaboravi gde živis. Povećanje broja strana je vec relanjiji 'upgrade' i desiće se sigurno uskoro, jer nameravamo da uvedemo mnogo novih rubrika u casopis. Nismo došli ovde da bi sve ostalo isto.

P.N.03 je za sada nemoguce nabaviti ovde, možda uskoro u Beosoft-u. Kako je Tešić došao do originala, nije nam poznato.

CHANGES..

Prvo, želim da pozdravim sve u redakciji, a drugo, želeo bih da vas iskritikujem malo. Naime, čitam Bonus nešto ma"ta nje od godinu dana i imam par primedbi. Moja prva primedba se odnosi na stil pisanja tekstova (naročito opisa).

Pišete tekstove kao da ste na utakmici, non stop NEŠTO VIČETE!!! KAO DA MORATE VELIKIM SLOVIMA DA NAM DOČARATE DA JE NEŠTO JAKO BITNO!!!! Moje mišljenje je ako hoćeš nekome da staviš do znanja da je nešto važno, koristi odgovarajuću tehniku pisanja kako bi to dočarao,a ne DA ISKUCAŠ POLA TEKSTA VELIKIM SLOVIMA I DA STAVIŠ NA KRAJU HILJADU UZVIČNIKA!!!!!!!!!! To je krajnje iritirajuće i deluje jako neozbiljno. Isti efekat se može postići i na druge načine, a da pri tom ne narušite izgled celoukupne stranice (samo pogledajte ovo prethodno kako izgleda - bljak!). U prošlom broju, za mene, najgori opis je bio za FIFA 2004. Ono što mi se nije dopalo je to što je veliki deo teksta potrošen na opisu domaće fudbalske scene. Uredu je da se s vremena na vreme po malo odlutati sa teme, da se razbije monotonija, ali ono je bilo preterivanje. Verujem da je pisac bio jako razočaran činjenicom da EA Sports nije našla za shodno da ubaci ekipe iz naše zemlje i je sa saoseačam sa njim. Ali, ne treba temu fokuskrati na tome. Zatim, izgled top liste. Ruku na srce top lista vam je stvarno nepregledna. Znam da možete to bolje da odradite. I na kraju, Retro rubrika. Ne bi bilo loše i da ponekad opišete neku staru igru sa neke druge konzole, a ne samo igre sa Playstationa. Eto, to su bile moje kritike i predlozi, nadam se da nisam suviše izvoljevao :-). Ne mislim da je Bonus loš, ali bile su neke stvari koje su mi smetale i za koje sam morao da se požalim. To bi bilo sve od mene. Puno pozdrava od Neboište iz Beograda.

bonus

Primetićes da su textovi drugačiji od ovog broja, to je zbog skoro kompletne promene redakcije. Tebi će se naš način pisanja definitivno više svideti! FIFA2004 opis jeste bio delimično promašena tema, takve stvari se više neće ponavljati možeš da budes 100% siguran. Top liste su drugačije sada a i PS One je dobio svoju odvojenu rubriku od Retro-a, to je najbolje rešenje koje smo mogli da smislimo. Mislimo da je Bonus kakav želiš sada pred tobom i jedva čekamo kritike sledećeg meseca.

BONUS I PC IGRE?

Pozdrav Bonusu i čitaocima (uključujući i mene)! Imam dva pitanja za vas:

1. Da li bi mogli da staviše neku rubriku za PC? Koliko sam primetio, dosta čitaoca imaju PC pored konzole. Zašto ne bi i za njih mali sadržaj pripremili? Ništa preterano veliko, možda opis samo jedne aktuelne igre ili neke internet adrese? Razmislite.

2. Zašto u Bonusu postoje dve rubrike "Tema broja"? Jedna na početku časopisa, druga pri kraju. Zar po logici ne bi trebalo da postoji samo jedna takva rubrika?
Nastavite sa dobrim radom! You rock!

Relja

bonus

1. Bonus je naš jedini časopis za igre sa konzola a Gamer je naš jedini časopis koji piše samo o PC igrama. Ne bi smo baš da ostavljamo kolege iz Gamer-a bez posla iako bi većina nove redakcije vrlo rado pisala i o PC igrama jer voli i igra igre za sve sisteme uključujući i po vrsti igara prilično neraznovrsni PC. U svakom slučaju za sada ostaje kako jeste - Bonus je tu za konzole a Gamer je tu za PC igre, ko voli obe stvari morače da čita oba časopisa. Pošto znamo da dosta naših čitalaca ima i PC sa izlazom na Internet verovatno ćemo uvesti i rubriku za interesantne linkove sa Internet-a koji mogu da interesuju igrače sa konzola.

2. Eh... toga neće biti više, ne brini

UČIMO JAPANSKI...

U broju 9 iz 2001. godine ste pod rubrikom Imajstor Rasa: objavili kako da joypad za play station prepravimo za PC racunar, ali sada ne mogu da nadjem na internetu drajver koji je potreban da ovo ucudoi proradi.
Da li mi možete pomoci? Unaprijed zahvalan...

bonus

Na veoma očiglednom linku www.psx-pad.com možeš pronaći sve što ti je potrebno za priključivanje Playstation joypad-a na PC. Sajt je na Japanskom ali ako obratiš pažnju na imena linkova snaćićes se, tamo imas razne verzije drajvera za download kao i forum za pomoć na kome se priča na engleskom.

PISMO MESECA

Pisem vam iz Bosne i Hercegovine,tacnije iz Banjaluke i vjerujem da mi mozete pomoci.

Naime, imam 34 godine i skoro 20 -tak godina se bavim crtanjem mitoloskih likova, i razvio sam pristup toj vrsti kulture na jedan, vjerujem, izuzetno poseban nacin. I naravno,VELIKI sam fan video igara na svim igrajucim konzolama, od trenutka kada su stigle na nasa poducja. I s obzirom iskustvo u crtanju stripova za lokalne novine,nekoliko manjih izlozbi, takodje na lokalnoj bazi, i u svoje slobodno vrijeme sam kreirao odredjen broj likova uglavnom na temu mitologije i naucne fantastike i spojio ova dva elementa u jedan i dobio jedan broj posebno kreiranih Amazonki, Zmajeva, Vila, Vilenjaka, Ratnika, Demona i drugih karaktera i odlucio da upotrebim svoju, kako kazu preozbiljnu mastu i smislim i pricu i likove i sve ostale osnovne elemente bitne za jedan RPG/arkadu na kojoj radim ,evo vec oko tri godine. Vodeci se velikim brojem preigranih igrica svih vrsta,maksimalno sam se trudio biti originalan u svim elementima koje bi po mom i misljenju kritike mogle biti vazne,kominicirajuci sa svim uzrastima fanova video igara, i i tu se jednako trudio uklopiti.

Verujem da imate veliki broj pisama ove vrste, ali ja vas molim da odvojite malo svoga vremena i kazete kako i kome da se obratim u pokusaju da ovo djelo koje radim izbacim na odgovarajuce triste, ili na bol koji nacin afirmisem svoju ideju. Potreban mi je neko da i kod vas u redakciji, ili postoji neka internet adresa koja se DIREKTNO bavi ovim pitanjem ili vec bilo kakva veza, koja bi me mogla pomoci - STA da radim sa ovim sto sam uradio?

Pozdrav BONUSU,

MILOS DJENADOR, Banjaluka

bonus

Nažalost nismo u stanju da ti damo neki korisni kontakt kome možeš da se obratiš, ali nas interesuje šta si to do sada konkretno uradio tj. da li imaš samo koncept svega ili si počeo nešto i sa tehničke strane? Ako nemaš ništa softverski već sve u konceptu onda si praktično 'another dead fish in the sea...' a ako imaš bar nešto opipljivo možda bi mogao i da pokušaš da kontaktiras neke od istočno-evropskih developera igara za PC pošto kod nas scena praktično ne postoji. Nadamo se i da si svestan toga kako se danas prave i izdaju igre, nije dovoljan samo jedan čovek i ideja... Nemoj da odustajes u svakom slučaju a ukoliko ti ništa ne uspe tu je uvek RPG Maker za PC. Jeste da ne nudi previse mogućnosti ali stvar napravljenju preko njega možeš i da licenciraš i koristis za demonstraciju. Ako već imas gotovo nešto ozbiljnije od toga onda pogledaj liste izdavača igara iz Rusije, Češke i sličnih zemalja (liste izdavača možeš naći na www.ign.com ili www.gamefaqs.com) pronađi im sajtove, mailove i zaspi ih svojim predlozima - ko zna možda se neko i zainteresuje.

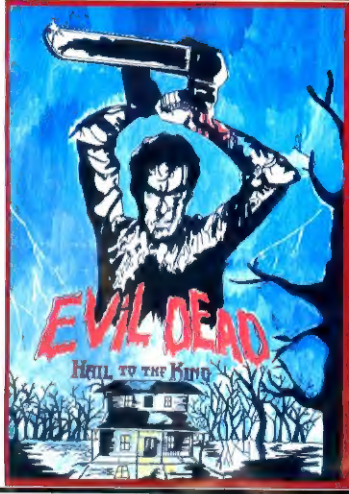
Odgovor smo ti poslali na mail a pismo objavljujemo i ovde u slučaju da neko od naših čitalaca nema drugačije rešenje za tvoj problem... jer nikad se ne zna, naša game-developing scena ipak postoji ali se veoma vešto krije u senkama basement level 99 underground-a.

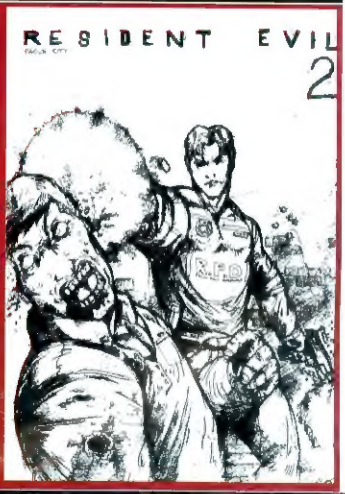
Nek ti je sa srećom!

CRTEĆI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.

Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22





BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

Cao Bonuse. Kad treba onaj Arx Fatalis za Xbox da izađe više?

Bonus

Arcade Studios je skoro objavio da igra treba da se nađe u prodaji od 2. Decembra.

Možete li mi molim vas reći da li se planira izlazak nekih novih Star Trek ili Star Wars igara?
Milan

Bonus

Milane, što ste tiče Star Treka, TDK Mediactive nam sprema novu igru pod nazivom Star Trek Shattered Universe. U ovom naslovu, igrač će preuzeti ulogu pilota koji će se boriti kroz 19 nivoa, upravljajući sa 10 različitih letelica. Igra će izaći za Playstation 2 i XboX i to početkom naredne godine. Što se tiče Star Wars-a, probaj skorašnji naslov Star Wars: Knights of the Old Republic.

Posto sam ponosan vlasnik Sega Dreamcast, interesuje me kada će SEGA da izbaci novu konzolu?
Oliver

Bonus

Olivere, na žalost ću moreti da te razočaram. Zbog nesrećnih poslovnih poduhvata, Sega je davno

SYSTEM 3 SE VRAĆA

Veteran industrije zabavnog softvera, Mark Cale, najavio je povratak kompanije System 3 na tržište. System 3 je bio jedan od vodećih razvojnih timova i izdavača tokom osamdesetih godina prošlog veka i postigao je veliki uspeh i svetsku slavu blokbasterima kakvi su bili International Karate i trilogija The Last Ninja. Očekuje se da će se System 3 intenzivno baciti na razvoj igara za konzole sledeće generacije.

TAKE-TWO I TDK

Take-Two Interactive Software je objavio da je i zvanično završio s akvizicijom kalifornijskog izdavača video igara, kompanije TDK Mediactive Inc. TDK se do sada uglavnom bavio izdavanjem igara zasnovanih na popularnim licencama, kao što su Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean, The Land Before Time, Robotech i The Muppets - a čime će se baviti u budućnosti zavisi od Take Twoa.

PlayStation 2 po imenu EyeToy. Ideja je da se stvori sasvim nova vrsta igara u kojima će igrači unositi komande pokretima očiju i gestovima, ali i jezikom znakova, pa možda i izrazima lica i stavom, na osnovu kojih bi hardver mogao da protumači emocije! Da li ste do nedavno mogli da zamislite tako nešto u skorijoj budućnosti?

PLAYSTATION 3 EYETOY

Šef evropskog ogranka Sony Computer Entertainmenta, g. Phil Harrison, je nedavno dao intervju u kome je natuknuo neke od potencijalnih mogućnosti sledeće Sonyjeve konzole, PlayStationa 3. Harisson je pomenuo da će konzola verovatno koristiti tehnologiju prepoznavanja korisnikovih pokreta, već upotrebljenu u dodatku za

KRVAVI MARKETING

Acclaimova najnovija marketinška vragolija je vezana za igru koja uskoro treba da se pojavi, a radi se o akcionom naslovu Gladiator: Sword of Vengeance. S obzirom da se u igri radi o krvavim gladijatorskim borbama u Rimu početkom drugog veka nove ere, marketinški kreativci su smislili da preplave ulice nekih gradova Velike Britanije reklamnim posterima koji sadrže kertridže napunjene crvenom bojom koja će tokom šest nedelja stalno curkati niz zidove i na ulice! Naravno, Acclaim se obavezao da očisti krv kada prođe ova bloodvertising kampanja. Acclaimovi ljudi

DRIV3R, KAKO KUL IME

Atari je razglasio da će igra nekada prosto poznata pod nazivom Driver 3 sada dobiti naziv koji je valjda u očima i ušima marketinških direktora kompanije gotivniji - Igra će se sada zvati DRIV3R. Atari je takođe s ponosom objavio da će svoje glasove u igri moći da čuju glumci Michael Madsen, Ving Rhames, Mickey Rourke i Michelle Rodriguez. No, sve ovo pada u senku jedne neizvrečene vesti - ali tišina nekada ume da bude rečitija od vikanja. Naime, u ovim novim saopštenjima za štampu se nigde ne pomin- je PC verzija - kaže se samo da se igra očekuje na Xbox i PS2 platformama.

BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

odlučila da zatvori svoj odeljak za razvijanje novih igračkih uređaja. Sega se za sada usresređuje samo na razvoju novih igračkih naslova i svojih arkadnih mašina.

Cao redakcijo! Drug mi reče da Deus Ex 2 izlazi i za konzole. Da li je to tačno? Hvala.

Bonus

Deus Ex: Invisible War treba da izađe za XBOX i PC. Za sada nema nikakvih indicija da će ova igra izaći i za druge platforme.

Šta?! Sad će da naprave i film po igri Bloodrayne! Ovi samo prave filmove po igrama i stripovima,ale će se oni nakupiti para...

Bonus

Verovatno hoće : Šta da ti kažem, jedna industrija pokreće drugu. Spremaju nam se dosta ovakvih filmova, a samo neki od njih su: Spiderman 2, Resident Evil: Apocalypse, Punisher...

Kako mogu da kupim jos igrica za moj mobilni? Jal mi treba ona MMC kartica?
Imam Nokiju 3510i.
Bosko

Bonus: MMC kartice su samo za Nokiu N-Gage. Za tvoj mobilni telefon igre možeš

zadženi za marketing mogu da se hvale da smišljaju nešto novo, ali svi ljubitelji serije The Simpsons se sećaju bilborda za Itchy&Scratchy Movie koji su imali sličnu foru, na radost mladenaca...

DOSADNI PENZIONERSKI DANI

Kako javlja Kyoto Journal, nekadašnji dugogodišnji predsednik Nintenda g. Hiroši Jamauči će u zrelom dobu od 76 godina ponovo biti predsednik - ali predsednik fondacije poznate pod imenom Ogura Hjakunin Išu projekat. Ispod ovog mističnog japanskog naziva krije se fondacija čiji je cilj promocija istoimene antologije 100 kratkih pesama napisanih od strane 100 japanskih pesnika iz srednjevekovnog perioda, od VII do XIII veka. Na osnovu ovih pesama je nastala i popularna japanska tradicionalna igra kartama u kojoj jedan igrač čita prvi deo poesmice, a drugi igrač mora da nađe kartu s njenim nastavkom. Svi koji se sećaju da je Nintendo izvorno bio kompanija za proizvodnju tradicionalnih japanskih karata neće se iznenaditi na ovu vest, kao ni na vest da se planira video igra na temu Hjakunin Išua...

DANCE DANCE REVOLUTION REKORD

Kako javlja Web lokacija Gamesarefun.com, nedavno tačnije 25. novembara je oboren svetski rekord u dužini neprekidnog igranja verovatno najpopularnije đuskačke igre na svetu, Dance Dance Revolution. Sedamnaestogodišnji Drew Gamble je neprekidno đuskao zapanjujućih trideset sedam i po časova, dok je njegov prijatelj diskvalifikovan posle osamnaest časova jer je pokušao da odđuska prebrzu ?! pesmu ne pitajte nas, tako glasi vest. Prema pravilima Ginisove knjige rekorda, đuskačima je bila dozvoljena pauza od pola minuta između pesama, kao i pauza od 15 minuta na svakih osam sati. Lepa stvar u celoj priči je što je ovo urađeno u cilju pomoći beskućnicima i trudnim maloletnicama u Sjedinjenim Državama.

VICE CITY MRZI HAITI

Već optuživan zbog inspirisanja ubistva i kvarenja miliona mladih ljudi, Grand Theft Auto Vice City je sada optužen i za rasizam. Dve grupe američkih Haićana - Haitian Centers Council i Haitian Americans for Human Rights -

PLAYSTATION MILIONČE

Sony Computer Entertainment America je upravo obnarodovao verovatno najvredniju nagradnu igru u istoriji nagradnih igara vezanih za digitalnu zabavu. Nagradana igra se bombastično zove Million Reasons to Play PlayStation 2 Combo Pack $1 Million Giveaway nema smisla ovo prevoditi. Pravila učešća se mogu naći na Web adresi www.PlayStationMillion.com, a glavna nagrada je, kao što možete zaključiti, ček na tačno milion američkih dolara!

BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

skinuti sa Interneta putem GPRS-a. Preporučujem ti da se konsultuješ se svojim mobilnim operaterom.

U prošlom broju ste napravili grešku. Stavili ste "Kako se pravio Halo" u rubriku "Na vidiku". Pa to nije nova igra! HA HA HA :p

Bonus:

Err... Dough! Stara redakcija je kriva :

Svaka vam čast na onim rešenjima igara! Najviše mrzim kada u časopisu ima samo polovično rešenje. Najbolji ste Bonuse!

Bonus

Hvala, hvala.

Zasto ne izbacite onaj Boyz stuff i stavite nešto korisnije? Koga zanimaju stvari koje se ne mogu kupiti kod nas.

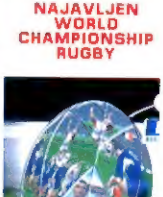
Bonus

Cenimo tvoje mišljenje i to pitanje se često postavljalo iz različitih razloga. Za sada ti ne mogu ništa preciznije reći vezano za sudbinu ove rubrike.

Argh! Hoću Halo 2 da igram što pre!! Bonuse pomagaj!!!

protestvovale su u gradskoj večnici u Njujorku jer, po rečima Henrya Franka, vođe grupe Haitian Centers Council, "ova igra uči igrače da ubijaju sve Haićane koje, inače, stereotipno prikazuje kao propalice, lopove i dilere droge."

NAJAVLJEN WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY



U svetlu nedavno završenog i nadasve uzbudljivog Svetskog prvenstva u ragbiju, Acclaim Entertainment International je najavio igru World Championship Rugby za PlayStation 2, XBOX i PC i to za mart sledeće godine. Ovu arkadnu sportsku simulaciju razvija britanski Swordfish Studios.

N-GAGE PUK`O?

Nokia od nedavno ima još jedan veliki razlog da bude nezadovoljna sa svojom N-Gage avanturom, jer su hakeri objavili svetu da su provalili zaštitu igara za ovu platformu, čime su omogućili da se N-Gage igre okačene na Mrežu slobodno mogu igreuzeti i igrati na drugim mobilnim telefonima koji koriste Symbian OS, kao što je recimo Siemens SX1. Na hakerskom Web CDfreaks.com se pojavio post da je N-gage ipukio kao jajeć i da se uskoro može očekivati poplava N-gage igara na Internetu koje će svako s novijim mobilnim moći da igra. Hmmm, N-Gage bi zaista mogao da ispadne revolucija u mobilnom igranju, ali ne baš na način na koji je Nokia to htela...

NOKIA UZVRAĆA UDARAC

Kao što ste već pročitali, Nokia je već tokom druge nedelje prodaje svoje konzole/mobilnog telefona pretrpela ozbiljan udarac, jer pirati su objavili da su provalili zaštitu na karticama na kojima su pohranjene igre za N-Gage. Naravno, Nokia neće tek tako mirno posmatrati šta se događa - kompanija je samo par dana kasnije razaslala zvanično saopštenje u kome najavljuje da će "agresivno goniti" odgovorne hakere, kao i da će se truditi da zatvori sve sajtove na kojima se nađu kopirane igre za N-Gage ili softver koji je iskorišćen za hakovanje. Pored toga, kompanija najavljuje novi sistem zaštite, kao i igre koje će koristiti specifične mogućnosti samog N-Gagea,

što bi trebalo da onemogući igranje na drugim uređajima. Stvari se tek zahuktavaju...

FINAL FANTASY RADIO

Square Enix je objavio da je otvoren Internet radio po imenu Final Fantasy koji je ekskluzivno dostupan korisnicima America Online Radio@ mreže. Ako ste među takvim srećnicima i koristite Radio@AOL, Radio@AOL Broadband ili Radio@Netscape, možete pristupiti FF radiju pod kategorijom Soundtracks and More. Naravno, ova stanica pušta samo stvari sa soundtrackova za Final Fantasy igre - od FFVII do FFXI. Kompozitor svih ovih tema je Nobuo Uematsu, koga je kao velikog inovatora priznao čak i prestižni američki časopis Time, svrstavajući ga u prvih 100 kompozitora muzike sledećeg talasa. Square Enix se nada da će Final Fantasy radio provući ljude muzici iz video igara uopšte.

SQUARE ENIX™

UBI SOFT POBEDIO EA

Francuski izdavač Ubi Soft je dobio prvu rundu prave borbe protiv Electronic Artsa, u slučaju koji se vrti oko grada Montreala. Ako se sećate, nedavno je Ubi podneo tužbu protiv EA zbog četiri svoja bivša zaposlena koji su se preselili u EA-ov novoformirani montrealski odsek a koje je Ubi ugovorom obavezao da ne smeju da rade za neku konkurentsku firmu godinu dana pošto prekinu radni odnos sa kompanijom. Pa, žalbeni sud Kvebeka je za sada presudio u korist Ubi Softa. Četvorica programera

:

Sve veće krilatice, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 72 72 522
NE odgovaramo putem SMS-a

Bane:

Popularnost [illegible] raste u Beogradu.

Ja bih [illegible] vas [illegible] nešto, ako smem. Ne [illegible] da [illegible] da objavite [illegible] Sluganova Nik iz [illegible] Pirmasens.

Bane:

Čim [illegible] pomoćnu [illegible], mogli ste da ih pročitali u ranijim delovima [illegible] broj [illegible]

: MESECA

Čan Bonsari : Zašto ne ubacite neku novu igricu Internetar igrati igre. Ovako [illegible] nešto zanimljivo.

Bane:

Ja [illegible] da je to odličan predlog! Primećujem da je u svom kraju nastao niz pravnih mada lajtova ja i ta. Zato [illegible] vam [illegible] da vas [illegible] ovu, da nam [illegible] [illegible] u [illegible]. Šta vam [illegible] dopada, a šta ne? Imate [illegible] rešenja? Mi, [illegible], želimo da [illegible]. Bonus [illegible] biti otvoren novim idejama!

90 KLASIČNIH ATARI IGARA!? DAJ SVE!

A [illegible] Atari: 80 Classic Games in One. [illegible] Eclipse, drugi pitanje je ponovno [illegible] igre [illegible] Atari 2600. Ovo je [illegible] igara iksa sastavljena.

[illegible]

NEIZVESNA SUDBINA KILL BILLA

Kompanija [illegible] Uma Thurman [illegible] Kill Bill [illegible] Tarantinovu [illegible] Kill Bill [illegible] trenutno [illegible] razvoju.

bonus

Posetite naš sajt: www.bonus.co.yu i učestvujte u CHAT-u

Čempion bonUS

Sadržaj novih kao i starih brojeva

Vesti

Mi i Vi na Internetu

Igrice

Forum

Chat

Najave igara

Trikovi

Pretplata

Linkovi

I još mnogo toga...

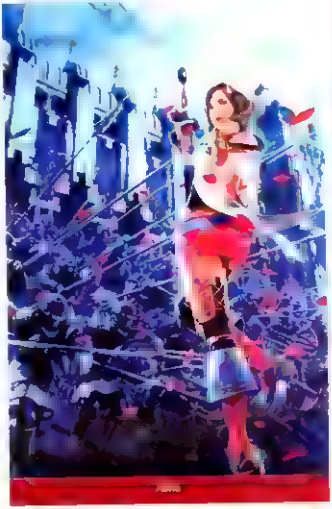
Nove informacije možete pogledati na sajtu svakog meseca

FINAL FANTASY XII

Na zatvorenoj konferenciji Square Enix je 19.novembra napokon predstavio Final Fantasy XII za Playstation 2, nastavak legendarnog RPG serijala. Sada osim jednog postera (objavljenog još u novembru prošle godine) i informacije da igru radi Square-ov division 4 (autori Vagrant Story-a i Final Fantasy Tactics-a) napokon imamo trailer iz igre sa gomilom shotova i podacima o priči i likovima.

Svet igre biće poznat igračima koji su igrali Final Fantasy Tactics jer se Final Fantasy XII desava na mestu koje se zove Ivalice. Poznata priča je za sada o dva kraljevstva Arcadia i Rosana, koja su u ratu godinama. Na strateški važnoj poziciji između dva zaraćena kraljevstva nalazi se malo treće kraljevstvo Dalmaska. Sa invazijom tog kraljevstva od strane Arcadie, princeza Ashe se pridružuje pokretu otpora. Kao sto je ranije najavljeno dva glavna lika u igri su Vaan i Ashe. Vaan je optimistični mladić iz starog kraljevstva Dalmaske koje je palo pod kontrolu imperije. Nezadovoljan situacijom tamo Vaan prekida svoje veze sa rodacima, kreće u potragu za svojom slobodom. Kao avanturista Vaan sanja o tome da jednog dana ima svoj airship. Ashe je jedina ćerka kralja Dalmaske i legalna nasledница trona. Nakon pada Dalmaske ona postaje vođa pokreta otpora protiv imperije i u dugoj poteri. Ashe gubi jednog po jednog prijatelja. Uprkos očajnoj situaciji u Ashe ne gubi svoj ponos kao princeza, upoznaje Vaan-a i tu počinje njihova zajednička avantura. Šta će se dalje desiti sa njima je više nego očigledno za jedan Final Fantasy i iako autori obećavaju da će love tema biti svedena na minimum ovog puta. Postavka za sada izgleda interesantno, stanje igraće će tema pokret otpora protiv imperije' podsetiti na Final Fantasy VI.

Svet Final Fantasy-a takođe ima veze sa Final Fantasy Tactics Advance (Game Boy Advance) igrom za koju je objavljeno da će biti povezana sa FFXII na neki način. Sada napokon znamo o kakvoj se povezanosti radi jer se u FFXII pojavljuju rase iz FFTA tj. (pređite na sledeći pasus ako želite da izbegnete spoiler za FFTA) FFXII je igra koju je Mewt igrao i od koje je napravio svoj zamišljeni svet u kom se FFTA desava! Tako da, ako ste igrali FFTA imali ste blagi preview sveta u kom će se FFXII desavati. Pa ćemo tako u svetu FFXII videti mnoge poznate rase koje su se pojavile prvi put u FFTA kao sto su Bangaa gušteri i Viera, ratnice nalik na amazonke sa zečjim ušima (čist anime više ali niko se ne buni).



Final Fantasy XII je za sada 70% gotov i začiće u Japanu leta 2004 (ukoliko ne bude dodatnog odlazivanja). Za verziju za americko tržište tj. za verziju na engleskom moraćemo da sačekamo još par meseci od japanskog datuma. Nadam se samo da im neće trebati tolko vremena za lokalizaciju koliko im je trebalo za Final Fantasy X-2.

Evo i nekih za sada nepotvrđenih detalja vezanih za FFXII koje je moguće pronaći na neti u ovih dana.

Igra ce stajati na dva gameplay DVD-a.

Povratak ogromne world-mape kao u svim FF igrama pre FFX.

Biće znatno manje FMV animacija (Square pokušava da smanji troskove produkcije?).

Neće više biti random encounter borbi.

Imena nekih airship-ova ce oraspoložiti stare FF igrače.

Rat koji se vodi u igri nije borba između ljudi i neke druge rase.

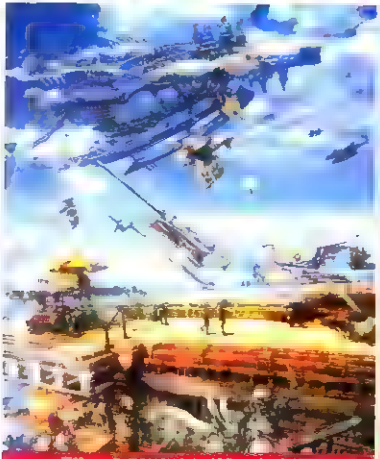
Većina likova se zasniva na ljudima iz Evrope (Ashe je bazirana na devojkama iz Francuske).

U igri ce biti nekoliko duela sa mačevima.

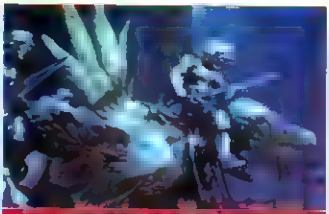
Slike koje su do sada objavljene su iz endbina koji jos nije završen.

Kompletan bim koji stoji iza FFX i zajedno sa ljudima koji daju glasove likovima broji 300 ljud.

Za najsvežije vesti o Final Fantasy-u XII posetite ovaj veoma ažurni fan-sajt www.ffxii.org



FF12 - poster 2 (poster 1 ste videli voz dovoljno...)



FF serijala su i u ovom delu

Odlomak iz novog teka na Vagrant Story

Da ti lika u bedi!

Menu za Sakaguchi - Nada kill random encounters!

Dead Or Alive Online

Tecmov Team Ninja je uvek izdavao Dead Or Alive igre za najsavršenije konzole koje su bile aktuelne u vreme kada su ih pravili, pa su tako sva tri dela izašla na različitim platformama. Sa ovom kompilacijom vlasnicima XBOX-a postaće dostupan kompletan DOA serijal i to u najboljem izdanju do sada.

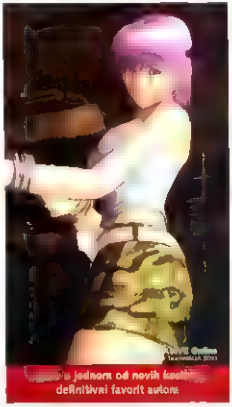
Mnogo ljudi zna šta znači ime Dead Or Alive, ali ne znaju da je ideja iza ove igre nastala kao sporedni proizvod Tecmo-vog vodećeg serijala borilačkih igara Dead Or Alive. Prvi potomak serijala DOA je popularni zbog, u to vreme, revolucionarnog sistema borbi koji, osim osnovnih udaraca i bacanja, uključuje i upotrebu novih poznatih likova koji, uz to, imaju i sopstvene, posebne, borilačke veštine. Ipsemo ili gračka igra, u to vreme, nije imao, bez izuzetaka, ekstra kvalitetnu grafiku, makar jednu DOA igru zna o čemu priča. Od kako je DOA ušla postum XBOX ekskluziva sa DOA3 kao promotivnom igrom u vreme pojavljivanja konzole kao DOA Extreme Beach Volleyball-om kasnije, ova druga grupa obožavalaca se znatno povećala. Zbog tog a i ostalih razloga Tecmo je odlučio da izda obrade prve dve igre u vidu Dead Or Alive Online kompilacije za XBOX sa podrškom za igranje preko XBOX Live-a.

Prva Dead Or Alive u ovoj kompilaciji je obrada verzije sa Sega Saturn-a samo sa filtriranom grafikom. Šteta je što se autori nisu odlučili da portuju grafički bolju originalnu verziju sa arkada koju bi XBOX takođe mogao veoma lako da izgura, ali šta je tu je... ono što stvarno predstavlja ekskluzivu ove kompilacije je obrada drugog dela igre.

Dead Or Alive 2 spada u najpopularnije borilačke igare svih vremena sa preko 2 miliona prodatih primeraka od svog pojavljivanja 2000. godine.

DOA2 iz DOA Online-a je totalno prerađena verzija igre, grafika tehnički a i vizuelno prevazilazi i onu iz DOA3. Kompletan sadržaj DOA2 Hardcore sa 152 je [illegible] novi sadržaj [illegible] za odlete za akove, [illegible] medu [illegible] koje [illegible] na [illegible] odgovorna, [illegible] pod [illegible] da [illegible] togu da ova serijal [illegible] veoma složenu priču u pozadini.)

Hayate u svom prvom kostimu - female verzija na DOA način



[illegible] je jednom od novih [illegible] definitivni favorit autora

Kasumi na jednom od lepših stage-ova iz DOA2 Hardcore-a

Hayabusa originalni herej ninja gaiden-a i nije u baš lošoj poziciji

Ova Selina Vasilev čak i u DOA lepoti

Kasumi u originalnoj odeći posle dobro Čuli-ra-a

A radi se o igri iz 1997

Dead Or Alive Online ce biti prvi 3D borilačka igra na XBOX-u sa podrškom za online igranje preko XBOX live-a, mada ce moći da se igra u offline-u, kao i svaka druga borilačka igra pa ne dajte da vas ime zbuni. Igra ce se pojavi prvo na američkom tržištu do marta 2004. Osim na DOA Online, koja je verovatno gotov, Tecmo Team Ninja trenutno radi na naslovima kao sto su Ninja Gaiden, koji sam čitao nije izašao, pa dve DOA igre za koje ma se jako malo zna, DOA Code Chronus i Kasumi Den.

KILLZONE

Originalno poznat kao projekat "Kin" ili možda "HALO Killer" u PS2 fanboy krugovima, Killzone je jedna od najočekivanijih i maksimalno izvikanih igara za PS2 u 2003/2004 kalendarskoj godini.

Radnja igre smeštena je u ne toliko daleku budućnost gde je čovečanstvo već kolonizovalo dobar deo galaksije. Iznenada bez upozorenja počinje interplanetarni rat između dve frakcije kolonista. Helghast-i koji žele da izvrše invaziju na zemlju - zemljini lojalisti ekipe pod imenom ISA. Igra počinje sa 4 ISA vojnika koji operišu iza neprijateljskih linija i ubrzo ostaju zaglavljeni. Tamo Zarobljeni u napuštenoj zgradi okruženi gomilama Helghast-a, uhvaćeni u pravoj Killzone mala grupa ISA ratnika će morati da započne svoju borbu za preživljavanje. Od tog momenta pa na dalje priča će vas provesti kroz 26 nivoa punih skriptovanih animacija i momenata koje ćete pamtiti. Kako autori obećavaju osećanje zarobljenosti u ogromnom konfliktu i konstantna tenzija će biti izraženija nego u bilo kojoj igri do sada.

Okruženje ligrast prizora

Što se gameplay-a tiče, iako se radi o igri u kojoj vodite tim, igrač će kontrolisati samo jednog, dok će ostala trojca biti vođeni od strane AI-a - pokušavaće da vam na inteligentan način pomognu, pokrivajući vas s

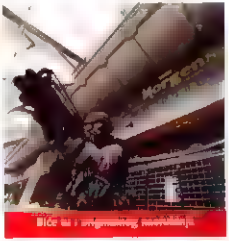
Slično veći broj modernih PC igara ovog žanra, svaki lik će imati specijalne osobine i praktične promene. Neki ratnici će moći da nose teške oružja dok će drugi biti specijalizovani za stealth. Druga dva skill-a nisu poznata za sada, ali se zna da će igrač moći da prede igru 4 puta, svaki put na različiti način u zavisnosti od toga koji lik žabere da kontroliše.

Killzone će imati 21 različito oružje, svako sa alternative fire mogućnošću (ako ste ikada igrali neki novi FPS na PC-u znate o čemu se radi). Granate, ručni topovi, laserski raketni pištolji, ostala uobičajena oružja su samo neka iz ogromnog arsenala koji će vam biti dostupan u ovoj igri. Opisan od strane autora kao mešavina SOCOM-a i Halo-a, Killzone će imati skalu za energiju sa štitom koji se sam obnavlja posle određenog vremena, slično onoj koju Master Chief ima.

Killzone će biti ekskluzivni naslov za PS2 koji se pravi sa jednim ciljem - da preuzme titulu najboljeg FPS-a sa konzola od Halo-a. Sa 26 nivoa, 21 oružjem, taktičkim elementima i najboljom grafikom koju PS2 može da realizuje, možda će uspeti u tome. Ukoliko niste znali igru razvija Guerilla Games, ranije poznat kao Lost Boys) a izdaće je Sony Computer Entertainment koji je zadužen za kontrolu kvaliteta (i agresivno izdanje u nebo sa ove igre u najavama). U svakom slučaju, kako od njih niko bolje ne poznaje PS2 hardware, možemo očekivati maksimalan kvalitet ovog naslova kada se pojavi sledeće godine.

Novi zaslepljujući vizuelni efekti

Ungovo novom tehnologijom izrađeni efekti


Biće to i originalnog novčanika

Vrhunski kvalitet AI-a

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !

Preko **10 godina** iskustva u servisiranju svih vrsta konzola za igru, kao i svih dodataka za konzole (adaptera, joypada, konvertora...)

Pregled **ne naplaćujemo** i na svaki servis dajemo **garanciju.**

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 86 916 , 30 86 917

OD 16. NOVEMBRA 2003. SVAKE NEDELJE U 18 h

CHAMPIONS LEAGUE

ZVANIČNI SPONZORI LIGE ŠAMPIONA

WINNING ELEVEN 7 CHAMPIONS LEAGUE

Odavno najavljivana, dugo i brižljivo pripremana, konačno je i počela!
Prva Beosoft Winning Eleven 7 liga šampiona (pretpostavljamo da to što se zove "prva" znači da će ih biti još)

Kao što smo i najavili u prošlom broju, Bonus se pratio iscrpno vas izveštavati o svemu što se događa na okvirima Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona, koja se ovih dana održava u prostorijama Sport kafea u Beogradu. Ono što nam se učinilo zanimljivo a na šta ćemo vam skrenuti pažnju ovim tekstom su razlozi za ovoliko popularnost baš ove igre (Winning Eleven 7) baš na ovoj konzoli (PlayStation 2). Potrudili smo se za vas strašlji srpsko tržište igara i obavili zanimljiv razgovor sa jednim od tvoraca ove igre, koji u celini možete pročitati na kraju ovog teksta.

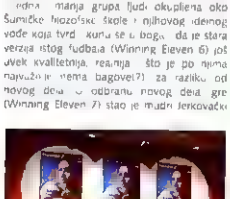
"ČAK I ONI NAJUPORNIJI PROTIVNICI PRELASKA NA NOVI NASTAVAK WINNING ELEVEN SERIJALA MORAJU DA PRIZNAJU DA JE STARA DOBRA ŠESTICA OTIŠLA U ZASLUŽENU PENZIJU"

Reč dve o samoj igri

Winning Eleven 7 je najrealnija simulacija fudbala ikada napravljena za bilo koju konzolu (pogledati bonus 33). Naravno da to nije samo mišljenje potpisnika ovog teksta nego što je mnogo važnije mišljenje stručnih ljudi programera animatora renera fudbalera kao samih igrača (kojih ima svih uzrasta nacija obrazovanja). Dodaše postoji jedna manja grupa ljudi okupljena oko Šumičke filozofske škole i njihovog idejnog vođe koja tvrdi kuriozitet da je stara verzija istog fudbala (Winning Eleven 6) još uvek kvalitetnija, realnija, što je po njima najvažnije nema bagove(?) za razliku od novog dela. U odbranu novog dela igre (Winning Eleven 7) stao je mladi Jerkovački mag koji tvrdi da je razlog za ovakve stavove Šumičke škole to što je Winning Eleven 7 realnija simulacija fudbala a samim tim dosta teža za igru, a to samo upućuje i veoma ta entuzijastima gračima onemogućava da ovladaju svim potezima i kojih u ovoj igri ima skoro kao u pravom fudbalu.

Čelnici Arsenala i Barcelone na utakmici Chelsea (Radmilo) - Milan (Miloš)

"U TRENUTKU KAD SU VLASNICI HILJADA IGRAONICA ŠIROM ZEMLJE POČELI DA RAZMIŠLJAJU O POVLAČENJU IZ POSLA ILI PRELASKU NA PC PLATFORME, POJAVILA SE GRUPA LJUDI KOJA POČINJE SA ORGANIZACIJOM TURNIRA U NAJPOPULARNIJOJ I NAJPRODAVANIJOJ IGRI NAPRAVLJENOJ ZA PLAYSTATION 2 KONZOLU WINNING ELEVEN 7 FUDBALU."

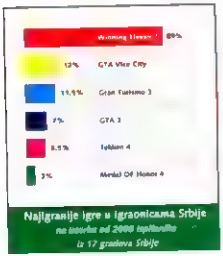


Ovako to rade Japanci! (promocija Winning Eleven 7)

Što se tiče situacije na domaćem tržištu igara ona u kratkim crtama izgleda ovako. Već više od 5 godina suverenu vladar na domaćem tržištu je SONY sa svojim Playstation 1 konzolom, čije mesto poslednjih nekoliko meseci ugrožava zaista nova SONY igračka marke Playstation 2 u odnosu na PS1. Playstation 2 Već smo rekli da je Winning Eleven 7 najbolja fudbalska simulacija ikada napravljena samo na Playstation-u. Još ako pogledate igračke u kasnijem delu teksta shvatićete kolik je marketinški značaj organizovanja ovakvih sličnih događaja kako kod nas tako i u svetu. Mrežno igranje na PC mašinama u mnogobrojnim PC igraonicama toliko je uzelo maha zadnje 2 godine kod nas da je rad brojnih SONY i NINTENDO igraonica ozbiljno ugrožen a prometi gotovo prepolovljeni. I baš u trenutku punog zamaha PC igranja Konami izbacuje na tržište svoje do sada najbolje ostvarenje na koje tržište reaguje izuzetno pozitivno i situacija vrtoglavo počinje da se menja iz dana u dan broj posetilaca PC igraonica je sve manji a stazmerno sa tim gužva u do skoro posustalim SONY klubovima se ponovo stvara. Početkom Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona položaj, SONY klubova se dodatno popravlja što pokazuju grafikon na sledećim stranama

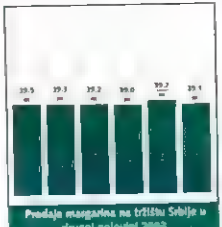
WINNING ELEVEN 7 CHAMPIONS LEAGUE

Veliki povratak konzola u igraonice širom Srbije počeo je krajem leta ove godine, a prognoze analitičara kažu da nas glavni talas zamene već "otucanih" PC-ja novim konzolama očekuje početkom naredne godine.

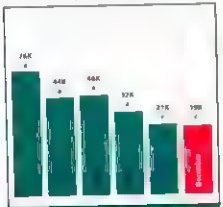


Najigranije igre u igraonicama Srbije
na početku od 2000 igračkih iz 17 grradova Srbije

Šta prosečan igrač u igraonicama širom Srbije najčešće igra pokazuju tabele na gornjem delu ove strane, koje su rezultat istraživanja obavljenog sredinom ovog meseca (decembar, 2003.), a koje ne bi bilo moguće obaviti bez velike pomoći mnogobrojnih igraonica, kojima se ovom prilikom zahvaljujemo. Već prvi pogled na tabele jasno nam stavlja do znanja zbog koje igre ljudi (prosečna starost anketiranih igrača bila je 19,2 godine) najčešće posežu za džojpedom. Ovakva situacija nije od juče. Još od pojave Goal Storm-a za PlayStation 1 (prvi zapaženi uspeh Konami-ja na polju fudbalskih simulacija za PlayStation) mogli ste naići na situacije u kojima se po igraonicama na svim ekranima vrti ista igra. Stvari su svakim novim nastavkom iz meseca u mesec postajale sve "gore" tako da sada imamo armiju igrača "gladnih" utakmica i nadigravanja. Ono što su uradili organizatori Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona nije bilo ništa drugo do nuđenja hrane gladnima. Jer kako drugačije nazvati sve ono što se desilo posle početka prvog ozbiljnog takmičenja u fudbalu na konzolama (i to baš najboljeg fudbala na najboljoj konzoli). Da li se slučajno poklopilo ili ne pokazaće vreme, tek prodaja PC konfiguracija beleži nagli pad upravo u vreme početka Winning lige, dok sa druge strane prodaja konzola u isto vreme beleži vrtoglavi rast. Da li je i to slučajnost saznaćemo uskoro, jer naši analitičari predviđaju da će se taj trend rasta prodaje nastaviti i u prvom tromesečju sledeće godine. Ovi tržišni trendovi jasno se vide iz dve tabele date na dnu ove strane. Da postoji roba koja se bez obzira na ove "zemljotrese" na tržištu prodaje isto tako dobro pa u nekim slučajevima i bolje nego

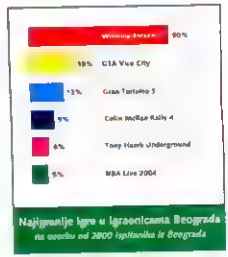


Prodaja margarina na tržištu Srbije u drugoj polovini 2003.
izvor: ugledna velika roba holding



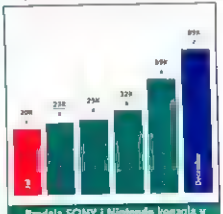
Prodaja PC konfiguracija u drugoj polovini 2003.
izvor: jedan odbijan analitičar i čovek

"POJAVA KONAMI-JEVOG WINNING ELEVEN 7 FUDBALA U TREĆEM KVARTALU OVE GODINE IZAZVALA JE DOSTA BURE NA I ONAKO DOSTA KRHKOM DOMAĆEM TRŽIŠTU. NAŠA ANALIZA POKAZUJE DA JE JEDAN OD RETKIH SEGMENATA TRŽIŠTA KOJI NIJE PRETRPEO VELIKE POTRESE BILO TRŽIŠTE MARGARINA"

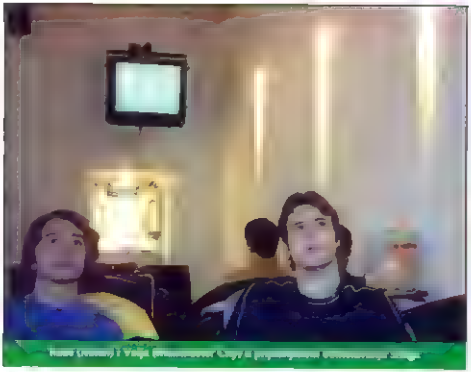


Najigranije igre u igraonicama Beograda
na početku od 2000 igračkih iz Beograda

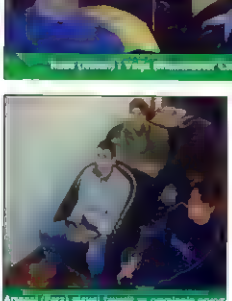
ranje pokazuje tabela koja se nalazi na sredini ove strane. U ovom broju našeg časopisa predstavićemo vam deo odgovornih za veliki oblak prašine koji se 16 novembra digao iznad Srbije u trenutku izvođenja početnog udarca na utakmici prvog kola grupe "A" MILAN (Ćurčić Aleksandar) - JUVENTUS (Pokrajac Đorđe) Beosoft Winning Eleven 7 lige šampiona. Na žalost na ovim stranama nemamo prava da objavimo slike i izveštaj sa pomenute utakmice, koja se završila pobedom aktuelnog prvaka Evrope minimalnim rezultatom 1:0. U pomenutoj grupi "A" inače glavni favorit i posle odigrana 4 kola prvo plasirani u grupi je Londonski Arsenal predvođen lucidnim i uvek hladnim Mededović Petrom jednim od 4 predstavnika Jerkovačke škole loptanja. Inače celo takmičenje organizovano je kao i prava liga šampiona. Što znači da liga ima 32 učesn



Prodaja SONY i Nintendo konzola u drugoj polovini 2003.
izvor: jedan veoma odbijan čovek



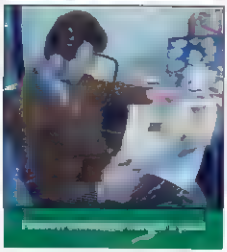
Ivana Dobrnić i Vanja [illegible]



Arsenijević (Peta) glavni favorit za osvajanje prvog mesta u A grupi u duelu sa Milanom (Aca)

ka podeljenim u B grupu i u ekipe igrača igra se grad od 6 novembra svake nedelje u [illegible] minuta od 8 do 22 časa u prostorijama SPORT kafea. Veći na učešća dobijaće poziv za učešće u igri, mada ima onih koji su pravo igrama zbog kroz naporne kvalifikacije. Posle takmičenja po grupama završava se 21 decembra. Očekujemo nas neizvesne utakmice osmine finala u kojima će učestvovati po dve prvoplasirane ekipe iz svake grupe. Sada ćemo vam predstaviti i veći deo ostalih takmičara. Iz napomenu da nemamo pravo na objavljivanje kompletnih rezultata i tabela od na objavljivanje zvestaja iz utakmica i časopisu. Ograničili smo ekskluzivna prava jedino za objavljivanje na internetu. Tako da ako imate mogućnosti posetite nas sa: www.bonus.co.yu na kome ćete naći kompletne rezultate i tabele svih grupa Winning Eleven 7 igre sampiona posle 4 odigrana kola. Dakle stali smo kod grupe "B" u kojoj se nalaze Liverpool, Milan, Real Madrid, Dinamo, Juventus, Bonaventura, Newcastle, Brest. Posle do sada izloženog u ovoj grupi [illegible] takmičara možemo da konstatujemo da bi sve osim plasmana Real i Juventusa u tok takmičenja bilo [illegible] senzacija. U grupi "C" [illegible] dobro [illegible] grupi madarske Ranman. Nakon sa Milanom [illegible] se da se [illegible] daljem toku takmičenja [illegible] voden sigurnom rukom Jovanović Filipa. Arsenal na [illegible] ceni mađarskim Tockie. Vladimir [illegible] od favorita za osvajanje titule i namenjenog pobedika igre sampiona. Veća Manchester City od koga se očekivalo

[illegible] mišićavi za protivnike
Šećibović Veban (Milan)



[illegible]

[illegible] (Liverpool)

mnogo više nije pružio nego onog zbog čega je jeste jedan od učesnika igre sampiona.

Gotovo sigurni učesnici osmine finala igre sampiona iz grupe "D" su Arsenal (Vesčin), Juventus (Marčeta) u takmičenju završavaju Real (Nikica Goran) najgrubiji igrač igre kao i bezidejni Milan (Potkonjak Milan).

"ZA SVE ONE KOJI MISLE DA SU MOŽDA NEOPRAVDANO IZOSTAVLJENI SA SPISKA ZA PRVU BEOSOFT WINNING ELEVEN 7 LIGU ŠAMPIONA, EVO INFORMACIJE DA PREKO NAŠEG ČASOPISA MOGU OSTVARITI KONTAKT SA ORGANIZATORIMA LIGE I MOŽDA STEĆI PRAVO UČEŠĆA NA NEKOM OD SLEDEĆIH TAKMIČENJA."

PRAVILA

- Golman je namešten na **tri zvezdice od mogućih pet.**
- Kamera je nameštena na "Wide".
- Igra se bez radara i bez imena igrača u toku utakmice.
- Dozvoljeno je nameštati taktike i formaciju kao i sve opcije iz "[illegible] TION SETUP"-a.
- Utakmica traje deset minuta.
- Stadion je namešten na "RANDOM".

Vreme je namešteno na "RANDOM".

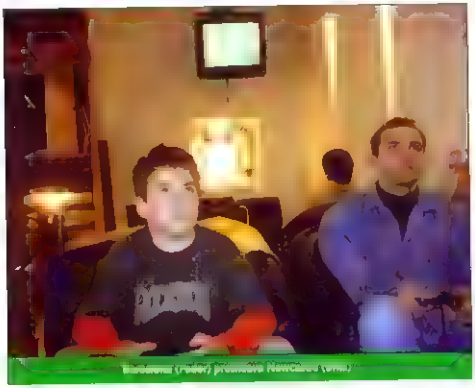
Sudija je namešten na "RANDOM".

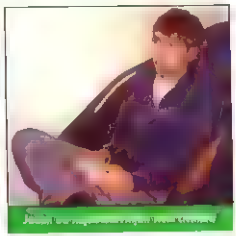
Kartoni se prenose iz utakmice u utakmicu.

Dva žuta kartona
jedna utakmica nelgranja.

Jedan crveni karton
jedna utakmica nelgranja.

Dva crvena kartona
dve utakmice nelgranja.


Bartolomeo (Peter) protiv Newcastle (Tema)



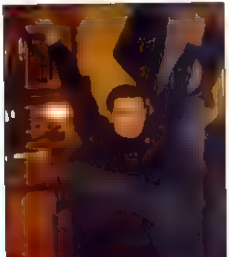
[illegible]

"KVALIFIKACIONI TURNIRI ZA UČEŠĆE U SLEDEĆOJ LIGI ŠAMPIONA (U FEBRUARU 2004.) KOJA ĆE PO SVOM SASTAVU BITI NAJJAČE TAKMIČENJE ORGANIZOVANO KOD NAS DO SADA, ODRŽAĆE SE U SONY KLUBOVIMA ŠIROM SRBIJE. AKO STE ZAINTERESOVANI ZA ORGANIZACIJU TURNIRA U VAŠOJ IGRAONICI POZOVITE REDAKCIJU ČASOPISA BONUS"

Iz leka u leku ove bajk - Milan (Radle)

[illegible]

[illegible] - Bajern (Radle)


Konačno mi je [illegible] - Aleksandar (Sergej)

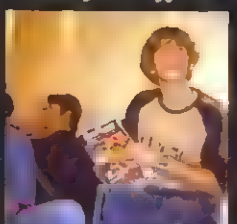
Zanimljiv događaj u vidu Beosoft Winning Eleven lige šampiona bio je povod za intervju sa ATOM i omegom Konami-jevog mnogobrojnog tima, gospodinom Satory Kimom koji ovih dana boravi u Beogradu.

BONUS: Gospodine Satory koji su razlozi vašeg boravka u Beogradu?

Kim Satory (KONAMI): Pa, u Beograd smo deputovali sa zadatkom da se bolje upoznamo sa prilikama u Srpskom fudbalu, konkretno u fudbalskom klubu Partizan koji bi trebalo da bude uvršten u izbor klubova u sledećem nastavku Winning Eleven serijala i da na taj način što vernije prenesemo način igre i pojedinačne kvalitete svakog od igrača Beogradskog kluba. Naravno iskoristili smo lepu priliku da obiđemo pojedine firme koje se bave prodajom i distribucijom našeg software-a.

BONUS: U čemu je suštinska razlika između Winning Eleven-a i ostalih simulacija fudbala?

Kim Satory (KONAMI): Pa mi smo još u samom startu želeli da stvorimo igru koja će igraču stvarati osećaj prave utakmice i da koliko je moguće izbegnemo kliše klasične sportske simulacije. Trudili smo se da do detalja prenesemo samu postavku igre jednog tima. To podrazumeva sve! Od formacije u kojoj će igrati određen tim, pa preko određivanja ofanzivnih i defanzivnih zadataka svakog fudbalera ponaosob, sve do dodeljivanja posebnih uloga nekim igračima (kapiten, igrač koji izvodi kornere itd. "slobodnjaka" i sl.), što sve zajedno u velikoj meri utiče na događanja na terenu kao u ostalom i na pravoj utakmici. Takođe možete primetiti da sama igra zavisi od više parametara kao što su: forma ekipe, raspoloženje glavnih igrača u timu, sudijske odluke..., pa će isti igrač u identičnoj situaciji suštim drugačije reagovati u zavisnosti od gore navedenih uticaja. Primetićete da, recimo golman, ponekad brani i nemoguće, a da nekad "kiksira" u situacijama kada bi morao da odbrani lagan šut. Ali ovamo se još jednom na pravi fudbal i setimo se recimo bravura mladog Partizanovog golmana



Grubišić za konsolom - Real (Gamin Life)

Đorđa Pavlića na suvišnim lige šampiona i realcija istog golmana na prvenstvenoj utakmici protiv Crvene Zvezde. E upravo je taj uticaj sveća, raspoloženja i kompletne atmosfere u timu ono što mi pokušavamo da prenesemo našim korisnicima. Naravno, najveći udeo u ukupnoj igri ima igračeva spretnost o nivoveši ju dispozicom i pravovremene reakcije na događanje na ekranu.

TV 3 televizija

BONUS: Kako vi ocenjujete sve ovo što se dešava oko Winning Eleven-a (turniri, liga...) i da li ste zadovoljni reakcijom Srpskih igrača virtuelnog fudbala na najnoviji nastavak?

Kim Satory (KONAMI): Pa mi preko naših partnera u Srbiji firme Beosoft, redovno pratimo događanja na ovom tržištu i za sada smo više nego zadovoljni ukupnom situacijom. Turniri i liga su vrhunski organizovani, a kvalitet igre prikazan na istim je na vrlo visokom nivou.

BONUS: Koji su planovi [illegible] za ove podnebije?

Kim Satory (KONAMI): Konami kao firma će nastojati da pođri Winning Eleven scenu u Srbiji i da kroz brojne aktivnosti omogući najboljim igračima da pokušaju da nešto više urade i na svetskoj sceni.

BONUS: Da li to znači da ćemo uskoro imati priliku da vidimo i nekog našeg igrača na najvećim svetskim takmičenjima?

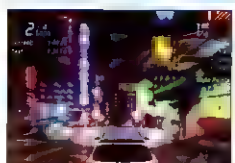
Kim Satory (KONAMI): Upravo o tome govorim. I eva Beosoft lige šampiona, koja je trenutno u toku, jedno je od takmičenja kroz koja će Konami regrutovati svoje predstavnike iz Srbije na velikom turniru koji će tokom godine biti organizovan u Tokiju, na kome će učestvovati oko 100 najboljih igrača iz 32 zemlje, među kojima će se pojaviti i igrači iz Srbije.

BONUS: Zahvaljujemo se na [illegible] vremenu i nadamo se da ćemo se videti u Tokiju, gde će Beograđani [illegible] na ovom takmičenju.

Kim Satory (KONAMI): Hvala i vama. Japan sa nestrpljenjem očekuje Vaš dolazak.

NEED FOR SPEED.
UNDERGROUND

Pre nešto manje od 10-tak godina, tačnije zrelim 1994. Electronic Arts je pokrenuo jednu od svojih najvećih franšiza do današnjih dana objavivši The Need For Speed za 3DO, konsolu za koju verovatno nikada niste ni čuli. Iako je imala samo 3 staze i 8 automobila igra je dobijala izvrsne ocene tako da je narednu godinu njeno prošireno izdanje konvertovano i na druge platforme - Saturn, Playstation i PC. U sledećim godinama usledili su novi nastavci (i dve specijalne edicije prve dve igre iz serije) koji su po pravilu bili totalno drugačiji od svojih prethodnika (ako ta izuzmemo Need For Speed IV High Stakes koji je praktično prošireni Need For Speed III Hot Pursuit) ali koji su i dalje imali nešto zajedničko - najbrže automobile sveta na jednom mestu. Međutim, vaša je došlo vreme da se i to promeni...



Simulacija u kome vozite je sareno i bogato detaljima

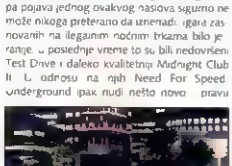
Sjep model novog EA biznisa "dajmo ljudima ono što mi mislimo da žele sa etiketom nekog našeg brand a" je doveo do toga da novi Need For Speed odstupi od dosadašnje tradicije pa je tako kombinacija egzotičnih skupocenih automobila na prelepim stazama zamenjena trenutno popularnim noćnim trkama sa modifikovanim pritupačnijim modelima koje su proslavili Fast and Furious filmovi, blockbuster hitovi zadnja dva leta

Naravno, bilo bi nepravedno da Underground ukoliko manu uzmemo to što je od gledno inspirsan trenutnim trendovima ostatom, kao sto smo već rekli Need For Speed se radikalno menjao iz godine u godinu, pa pojava jednog ovakvog naslova sigurno ne može nikoga preterano da iznenadi. Igara zasnovanih na ilegalnim noćnim trkama bilo je ranije, u poslednje vreme to su bili nedovršeni Test Drive i daleko kvalitetniji Midnight Club II. U odnosu na njih Need For Speed Underground ipak nudi nešto novo - pravu filmsku atmosferu koju gradi gomila sitnijih i krupnijih detalja

Iza Underground-a stoji BlackBox, tim koji je prošle godine izdao Need For Speed Hot Pursuit 2 za PS2 definitivno najbolju verziju te igre. Na svu sreću, Blackbox je sada radio verzije Undergrounda za sve trenutno aktuelne sisteme tako da će klasnici GameCube a, Playstationa 2, XBOX ali i PC-ja imati praktično isto igračko iskustvo koje se razlikuje samo u par detalja koje ćemo pomenuti u tekstu

"NAJVEĆA ORIGINALNOST NOVOG NFS-A KRIJE SE U ČINJENICI DA JE ZA RAZLIKU OD VEĆ POMENUTIH IGARA SLIČNE TEMATIKE AKCENAT U POTPUNOSTI BAČEN NA "BUĐENJE" AUTOMOBILA KOJI UGLAVNOM VODE POREKLO IZ EVROPE I JAPANA."

Najveća originalnost novog NFS-a krije se u činjenici da je za razliku od već pomenutih igara slične tematike akcenat u potpunosti bačen na "buđenje" automobila koji uglavnom vode poreklo iz Evrope i Japana. Glavni mod igre nosi naziv Underground i predstavlja career mod u kome standardno počinjete sa slabim, seriijskim automobilom (na početku imate izbor od 6 modela) bonte se za stazanje novih vozila, delova, staza ali povecanja sopstvenog rejtinga. Ukupno postoji 112 misija za dokazivanje ali daleko od toga da su one stereotipne i da se svode samo na klasično jurcanje ulicama gasom do daske. Zapravo ukupno postoje 3 tipa trka: to Race, Drift i Drag. Race u sebi objedinjuje više vrsta takmičenja pa tako postoje trke od tačke A do tačke B (Sprint), kružne trke u više krugova (trke na vreme i nokaut u kome posle svakog kruga otpada poslednji takmičar sve dok ne preostane samo jedan automobil na stazi) mod koji svaki NFS ima. Drag i drift takmičenja koja su izuzetno popularna u Severnoj Ameno odnosno Japanu predstavljaju opet potpuno drugačje iskustvo. Drag mode nema potrebe posebno objašnjavati osim što moramo konstatovati da je urađen bolje nego u bilo kojoj drugoj igri do sada, dok je u Drift modu cilj da izvodite atraktivna bočna klizanja (powerside) i zaradite više poena od preostalih konkurenata. Ovaj mod ima nešto drugačiji kontrolni sistem s obzirom da je iskljuđena kontrola proklizavanja, što je i neophodan uslov da bi powerslide uopšte bio moguć. Kada tome dodate i specijalne rezzove poput trka 1 na 1 jasno je da vam Underground mod sigurno neće postati dosadan.



Izgled automobila koji vozite [illegible] samo veza motora... i količina novca kojom raspolažete

"ŠTO SE TIČE FIZIČKOG MODELA ON JE I OVAJ PUT KOMBINACIJA ARKADE I SIMULACIJE - UHODAVANJE U IGRU JE IZUZETNO LAKO, ALI ĆE ZA DOBRE REZULTATE BITI POTREBNO DOSTA VEŽBE."

Što se tiče fizičkog modela on je i ovaj put kombinacija arkade i simulacije. Uhodavanje u igru je izuzetno lako, ali će za dobre rezultate biti potrebno dosta vežbe. Sporija igra je sada daleko upotrebljiva za vožnju od one u Hot Pursuitu 2, ali je prava šteta što kao i u toj igri ne postoji pogled iznutra. Prava novina su poeni za stil koje dobijete za atraktivnu vožnju, kada npr. izbegnete sudar u poslednjem trenutku ili savladate krivinu bočnim klizanjem, vidi se da su ljudi z BlackBox-a igrali Burnout 2 i Gotham Racing. Naravno, ovi poeni imaju svoju svrhu: omogućavaju otključavanje novih delova pojavljivanje na naslovnim stranama časopisa

Fast And Furious simulator bez atraktivne starterke? Neće moći!

(nešto slično viđeno je u prastaroj PC igri Fatal Racing/Wh piash) ili dobijanje specijalnih vozila koja možete koristiti u Quick Race modu. Osećaj brzine je strahovito dobar tu novi NFS gotovo i da nema konkurenta među današnjim igrama. To nije samo posledica

Motion blur izgleda spektakularno i na slikama, a pogotovo u akciji

fantastičnog motion blur-a (odnosno zamućivanja ekrana prilikom postizanja velikih brzina) već i činjenice da ovde 200km/h deluje kao ista brzina u stvarnosti.

"OSEĆAJ BRZINE JE STRAHOVITO DOBAR I TU NOVI NFS GOTOVO I DA NEMA KONKURENTA MEĐU DANAŠNJIM IGRAMA. TO NIJE SAMO POSLEDICA FANTASTIČNOG MOTION BLURA (ODNOSNO ZAMUĆIVANJA EKRANA PRILIKOM POSTIZANJA VELIKIH BRZINA) VEĆ I ČINJENICE DA OVDE 200KM/H DELUJE KAO ISTA BRZINA U STVARNOSTI."

Tjuningu automobila je posvećena zaista velika pažnja, on je neophodan sastojak recepta za pobedu. Na automobilima možete menjati bukvalno sve što poželite počevši od dodavanja "sukonjica" sa strane do spoilera, usisnika za vazduh, novih svetlosnih grupa, bojenjara... ali mnogo, mnogo toga. Svaka kategorija estetskih dodataka sadrži velik broj delova autentičnih proizvođača što znači da posle nje na hiljade kombinacija na koje možete da sredite vaš automobil - praktično je sigurno da kreacija koju vi stvorite na postoji nigde drugde. pak za pravo poboljšanje performansi bitnije su mehaničke izmene poput poračavanja motora, amortizera, kočnica pa čak i nitroa koje dolaze u tzv. performance paketima koje, uz pravi brendovi poput AEM, Aerospeed, DC Sports, njen Technology i HKS USA (koliko vam zapravo znače sva imena?) Ipak, treba napomenuti da su ove nadogradnje predefinisane, odnosno da se posle kupovine postavljaju na vaš automobil, ne mogu se dalje menjati. Za hardcore ljubitelje tjuninga to će biti malo razočarenje, ali je i to mnogo više nego što možete pronaći u nekoj drugoj igri.

Što se tiče veštačke inteligencije protivnika, ona uglavnom zasužuje pohvale. Kompjuterski kontrolisani vozači ponašaju se gotovo kao pravi igrači, u kom slučaju nisu bezgrešni. Vrlo često se dešava da se kao vi

Unikatni modeli kao što je ovaj se mogu samo koristiti u Underground modu

zakucaju u nekog od učesnika u saobraćaju, a to se može desiti u bilo kom momentu, trke čak i na njenom samom kraju. A je takođe u stanju da se bori sa vama za poziciju pa čak i da koristi prečice. Na našu veliku žalost postoji jedna kvaka u celoj priči, a to je čuveni catch up logic. Naime, koliko god vi dobro vozili u Underground modu protivnici će uvek biti na svega nekoliko sekundi iza vas, tako da je samo jedna greška dovoljna da izgubite vodeću poziciju. Da bi ste shvatili koliko je

Meni za podešavanje automobila

kaich up logic, ista stvar pomenućemo samo da smo u jednoj trci namerno krenuli sa starta sa 20 sekundi zakašnjenja a da se ta razlika vrlo posle jednog minuta potpuno izgubila. Jedina olakšavajuća okolnost je ta da činjenica da sve više vozačkih igara ima ista pobolšanja i među njima čak i Gran Turismo 3 Quick Race mod je na sreću pošteđen ove glupost jer se tamo može isključiti ako to želite.

"IZBOR AUTOMOBILA NIJE NAROČITO BOGAT TAKO DA IH UNDERGROUND BROJI OKO 20-TAK, ŠTO IPAK NIJE MALO KADA SE IMA U VIDU DA SE ONI MOGU PRERADITI DO NEPREPOZNATLIVOSTI."

Izbor automobila nije naročito bogat tako da ih Underground broji oko 20-tak, što ipak nije malo kada se ima u vidu da se oni mogu preraditi do neprepoznatljivosti. Među njima nalaze se Volkswagen Golf GT, Ford Focus ZX3, Mazda RX-7, Nissan Skyline GT-R, Honda Civic S, Acura RSX, Honda S2000, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206 GT, Toyota Celica GT.

"BEZ OBZIRA NA SITNIJE PROBLEME KOJI UKLJUČUJU I MONOTONI IZGLED STAZA, UNDERGROUND JE I DALJE VIZUELNO IZUZETNO PRIVLAČNA IGRA, JEDNA OD NAJBOLJIH ZA PLAYSTATION 2. NOĆNE TRKE DEFINITIVNO NIKADA NISU IZGLEDALE BOLJE."

Grafički Need For Speed tradicionalno briljira, mada i svojih nedostataka. Automobili su sjajno urađeni, ali stiče se utisak ne na nivou onih iz prošlog nastavka ili programa. Okruženje u kojima se odvijaju trke je detaljno, ljupko, izuzetno kolorično i samo staze sadrže prečice, skokove što ih čini izuzetno atraktivnim za vožnju. Refleksija je urađena savršeno, a s obzirom da je asfalt konstatno mokar, možete priliku da uživate u njoj. Problem je međutim što se refleksija na

Evolucija od "pulog" motijaog automobila do tračka zveri

Drift takmičenje je nešto potpuno nove u tračkim igrama

kolima ne podudara sa okrenjenim stolcima. Sporena pa sve dešavanje dosta ružno. Upravo zbog preteranog su efekti u Underground nemaju stabilan frame rate već on relativno često varira, ali ne prilično da se spusti ispod standarda od 30 frejmova kada se u tasno primeni seckanje kojeg gotovo

da nema u XBOX i PC verziji. Stvari dešavanja su uvek lepe kada se ima u vidu da se na stazi uvek nalaze maksimalno 4 automobila, što nikako ne uzimajmo za manje, jer u ovakvim trkama nace učestvuje mali broj vozila.

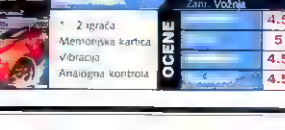
Sa druge strane motion blur efekat je urađen zaista fantastično, zasigurno bolje nego u bilo kojoj drugoj igri, zaista ga treba doživeti. Sve to nije toliko čudno kada se zna da je EA angažovao jednog poznatog Hollywoodskog stručnjaka za izvanrednih efekata (čovek je čak bio nominovan za Oskara) koji je bio glavni savetodavac za njihovu implementaciju.

Bez obzira na silnje probleme koji uđjačavaju monotonu zgled staze, Underground je dalje izvanredno zuzetno privlačna igra, jedna od najboljih za Playstation 2. Noćne trke definitivno nikada nisu izgledale bolje.

Zvuk se savršeno uklapa u atmosferu jedne ovakve igre, a svoje mesto u njoj je opet našao famozni EA Trax. Među 26 pesama dominira uglavnom hip-hop i NU metal, tako da ne postoje ovih žanrova bit nezadovoljni. Među izvođačima nalaze se veliki imena kao što su Crystal Method ili Rob Zombie, a neki od njih su radili pesme isključivo za ovu igru. Grmljavina koju proizvode automobili je krajnje autentična, jer je EA uzimao zvukove motora svih automobila koji se nalaze u igri, pri čemu obrađuju i ono što su radili tvorci tamošnog Gran Turisma 3. Za vlasnike 4.1 zvučnih sistema dobra vest je da Underground podržava THX. Pro-logic II sa kojima igranje definitivno dobija novu dimenziju.

Iako znamo da kod nas nema realnih uslova za igranje ove igre u multiplayeru, dužni smo da ga makar emuliramo, jer je EA za ovu odlično implementirao. Za razliku od ostalih konzolnih verzija igre, za XBOX i GameCube, PS2 verzija ima podršku za online igranje, i to ne samo protiv drugih vlasnika PS2 konzole, već PC igrača koji takođe imaju ugrađenu online opciju. Dostupni modovi multiplayera su Race, Drift i Drag, u njima može učestvovati do 16 igrača istovremeno, i da su nek sadržaji igre rezervisani upravo za online mod, npr. imate mogućnost da pogledate profil nekog ko pre početka trke pa čak i da provere kakve su vam šanse za pobedu. Na kraju, nekoliko sitnica na nasloviju strane možete osvojiti samo igranjem u mreži. Kad opremanje odnosno sprečavanja kaga koji je neizbežan ako ne posedujete neku brzu konekciju, najmanje kabiovsk net saobraćaj, je u online modu isključen. Kao u single player-u postoji reputation meter čija je visina zavisi od vašeg učinka na samim trkama. Zbog svega samo nam je jos veći žao što nemamo u mogućnosti da ga isprobamo.

Sve u svemu, Need For Speed Underground je odlična igra, koju samo nekoliko problema sprečava da uđe u red najboljih ostvarenja za PS2. Pored pomenutih nemotivirajućih okruženja, problema u brzini animacije i jednog bitnog nedostatka, su zaista zaceđujuće zosavljanje pozicije, neshvatljivo zbog varijacija replay moda, takođe su uglavnom toliko uzbudljive da bi sve ih rado ponovo pogledao.



	Izdavač: EA Games Žanr: Vožnja	OCENE
2 igrača		4.5
Memorijska kartica		5
Vibracija		4.5
Analogna kontrola		4.5

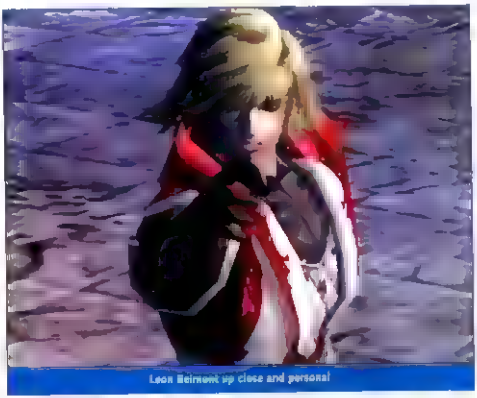
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Castlevania je jedna od danas najvećih franšiza kompanije Konami, što nije bez razloga. Igre iz serijala Castlevania su uvek pružale izvanredno igračko iskustvo i zbog toga su stekle ogromnu popularnost širom sveta.

Nakon igara iz Castlevania serijala je definitivno Symphony Of The Night u verziji za PSX. Ta Castlevania je bukvalno savršena. Posle nje i novi serijala dobili su dve Castlevanie i za Nintendo 64 konzolu. Obe su bile u tri dimenzije sa užasnom kamerom i još gorom igrivošću. Posle toga Konami je počeo da radi novu Castlevaniu za Sega i nove konzole. Dreamcast... Ta igra nikome nije ugledala svetlost dana iz više razloga. Prvi je bio krah Dreamcast-a, a drugi je bio što sama igra nije prošla Konami-evo Q&A odeljenje. To jest nije imala zahtevani kvalitet da bi bila izdana. Posle duže pauze dobili smo nove nastavke Castlevania-e koji su se vratili korenu to jest 2D grafici. Ove Castlevanie su zašle za Nintendovu handheld konzolu GameBoy Advance. Te nastavke su bili odlične igre, ali je ipak postojala potreba za pravom Castlevania-om za neku od kućnih konzola. To je uvideo sam Konami pa je najavio novu Castlevania-u za PS2. Mnogi su diskutovali da li će igra biti 2D ili 3D, ali ipak se moglo pretpostaviti da će Konami pod pritiskom tržišta koje zahteva 3D grafiku izdati Castlevania-u baš u 3D okruženju. To se i desilo, ali ovaj put Konami nije doživeo fijasko kao sa N64 verzijama nego je izdao igru koja sa ponosom može da nosi reč Castlevania u svom imenu.

"MNOGI SU DISKUTOVALI DA LI ĆE IGRA BITI 2D ILI 3D, ALI IPAK SE MOGLO PRETPOSTAVITI DA ĆE KONAMI POD PRITISKOM TRŽISTA KOJE ZAHTEVA 3D GRAFIKU IZDATI CASTLEVANIA-U BAŠ U 3D OKRUŽENJU"

Priča se odvija u XI veku i glavni junak je hrabri vitez Leon Belmont. On zajedno sa svojim taktičarem Mathias Cronqvist-om predstavlja nepobedivu silu koja može da pobedi bilo koga, ako tako kraljevi naredi. Posle jedne bitke Leon i Mathias se vraćaju kući, zatiče Mathias-ovu ženu Elizabetha u mrtvu. Razlog njene smrti su nepoznati. Ova nesreća je Mathias-a pogodila tako jako da se teško razbolio. Baš u vreme nesreće na granicama kraljevstva se pojavljuju čudna stvorenja. Da bi stvari postale još gore Leon ova veranica biva kidnapovana od nepoznatog poćmetca. Mathias poziva Leon-a i govori mu da zna gde mu je veranica. Nju je otео moćni vampir koji se krije u šumi večnog mraka. Leon odmah kreće u potragu za svojom dragom, ali mu kralj to ne odobrava. Kao kazna za neposlušnost Leon gubi svoju titulu i poziciju u vojsci. Leon trčeći kroz šumu sreće nepoznatog starca koji mu pomaže da nađe zamak, čak mu daje bič sa kojim se kasnije bori. Starac Leon-u objašnjava kako je sve to samo igra za Vampira, kako on sa vremena na vreme kidnapuje devojke kako bi vitezovi pokušali da ih izbave. Ali do sada je svaki vitez podlegao preprekama u zamku.



Leon Belmont up close and personal

Mesto odmora

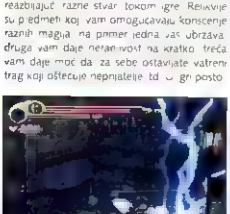
"U OVOJ VERZIJI CASTLEVANIA-E NEMA EXP POENA, ŠTO ZNAČI DA LEON NE NAPREDUJE PO NIVOIMA NEGO MORA DA SKUPLJA BOČICE KOJE DIŽU KOLIČINU HP/MP POENA I MAKSIMALNI BROJ SRCA. OVO JE POZITIVNA PROMENA JER LEON NIKADA NE MOŽE DA POSTANE PREVIŠE JAK, VEĆ IGRAČ MORA SVO VREME DA PAZI ŠTA RADI."

Prvo što se uočava jeste da je kamera fiksirana, da se ne može slobodno rotirati, što u početku može da nervira dok ne uočite da za rotacijom kamere nema potrebe i da bi on samo zakomplikovala igranje. Kontrole su proste. Na kvadrat skačete na kocki je [illegible] napad, a na trougao jak napad bićem. Pritiskom na krug koristite pod oružje. Na R1 blokirate a pritiskom na krug dok ste u bloku aktivirate relikvije. Na L1 i L2 ulazite u meni za izbor aktivne relikvije i oruđa. E sada pitate se šta je šta. Pod oružja su standardna i ima ih

Ah, stari dobri gušteri

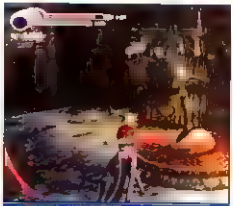
U bitci [illegible] može bez njih

pet. To su nož, krst, sveta vodica, sekira, krstaš... kao u svim ranijim Castlevania-ma kada se aktiviraju koriste srca koja dobijete reaživajući razne stvari tokom igre. Relevantne su i predmeti koji vam omogućavaju korišćenje raznih magija na primer jedna vas obrzava, druga vam daje neranjivost na kratko, treća vam daje moć da za sebe ostavljate vatreni trag koji oštećuje neprijatelje, itd. U igri postoje magične stage-borbe koje u kombinaciji sa pod oružjem date magije ne napade, bez kojih je eliminisanje neprijatelja jako teško. Na početku igre imate samo par combo udaraca ali kako igra napreduje Leon co-mati sve razmovšnije combo udarce. Same kontrole su jako precizne tako da igrane predstavlja pravo uživanje. Prilikom na Start-ili ekranu, gde možete da vidite precizne podatke o preostaloj energiji, mani kao da vidite spisak svih predmeta koje ste pronašli tokom igre i u ovoj verziji Castlevania-e nema EXP poena, što znači da Leon ne napreduje po novima nego mora da skupja borbe koje dižu koliciu HP, MP poena, maksimum broj srca. Ovo je pozitivna promena jer Leon nikada ne može da postane previše jak, već igrač mora svo vreme da pazi šta radi. Igrač takođe tokom igre skupja opremu, kao što su razni oklopi, pašteni razno prstenje itd. Svaki predmet daje gračku bonus na neku od karakteristika. Što se tiče kontrola mam samo jednu zamerku, a to je što se promena opreme orbova i relikvija ne može vršiti u meniu nego se vrši u realnom vremenu pritiskom na desnu palicu. Ovo znači da predstavlja problem kada ste opkoljeni gomilom čudovišta a želite da promenite relikviju koju koristite. Posle određenog vremena se naviknete na ovu malu manu.



Igra prži protivnika

"SAMO IGRANJE JE STANDARDNO ZA IGRU IZ CASTLEVANIA SERIJALA, IGRAČ SE KREĆE KROZ NIZ SOBA, UBIJA GOMILE NEPRIJATELJA, REŠAVA LOGIČKE PROBLEME I SVE TO U CILJU DA SE DOĐE DO ZADNJEG NEPRIJATELJA I SPASE MLADA DAMA."



Standardne zagmetke sa polugom

Sama kamera nikada ne pravi probleme, uvek je fokusirana na akciju, jedina situacija kada ćete imati problema je kada treba da preskačete prepreke tako da ćete se biće hvatati za ispke. Dok ovo radite ne možete tačno da odredite momenat kada treba da zamahnete bičem da biste se uhvatili za šipku, što može rezultovati padanjem... nerv-zom. Sva sreća što se te šipke pojavlju u svega par mesta u igri. Samo igranje je standardno za igru iz Castlevania serijala, igrač se kreće kroz niz soba, ubija gomile neprijatelja, rešava logičke probleme, sve to u cilju da se dođe do zadnjeg neprijatelja i spase mlada dama. Dualna kamera je veoma dobar doprinos igrivosti, mada su programer pokušali da na veštački način ograniče kamerk vecim. To u pokušaji dodavanjem veoma niske hodnika koji služe samo kao veza između bitnih lokacija. Sećanje tim hodnicima nikada zna da bude dosadno... [illegible] bez neprijatelja. Neprijatelji su u početku poprilično slabi, ali kasnije postaju sve teži i teži. Sama borba je pravo uživanje, bez kamerki, naše igra je

Neprijatelji

Poliko je glavni zlo u svake Castlevanie serije, neprijatelji moraju biti raznovrsni kako igra ne bi bila dosadna (prim. sredinka veoma poznatog zaključak Count-a). Lament Of Innocence ne razočarava kada je u pitanju raznolikost neprijatelja. Tu su stari znani lenturi u mnogo verzija. Naravno tu su i oklopi - vitezovi koji se takođe pojavljuje kroz Castlevania serijal. Naravno tu su i zilemili, jer igrak je ovo igra sa vampirima. Tu su i zombiji u različitim varijacima, pa gargoji, grifoni i to svaki od tih monstruma u nekoliko verzija sa različitim napadima. Svi neprijatelji su lepo opisani u enciklopediji koju nalazite da pregledate u bilo kom trenutku igre, iako postoji preko 80 različitih neprijatelja u ovoj igri. Boss-ovi su posebna priča. Dizajnirani su odlično i ispoljavaju stvarno impresivna, da bi ih pobedili treba da se potrudite da zapamtite njihove šeme napada. Sve u svemu nikada vam neće biti dosadno da ubijate ovako zanimljivu paletu neprijatelja.

Ana nije upravo bitef tseckan like samurai

Lovely Bloodlines, baby!

nelinearna, jer postoji pet lokacija u zamku koje ne morate redom da prelazite, možete sami da birate gde ćete da idete i šta ćete da radite. Mada da bi svaku oblast prešli u potpunosti morate da pronađete neki predmet u jednoj, oblasti pa da ga iskoristite u drugoj. Kraći zaključak je da je ova Castlevania stvarno veoma igriva. Šteta što je igra poprilično kratka 10-15 sati igranja, ali zato prelaženjem igre više puta otključavate mnogo bonuse. Jedan od bonusa je novi lik sa kojim možete da prelazite igru!

"ŠTETA ŠTO JE IGRA POPRILIČNO KRATKA 10-15 SATI IGRANJA, ALI ZATO PRELAŽENJEM IGRE VIŠE PUTA OTKLJUČAVATE MNOGE BONUSE JEDAN OD BONUSA JE NOVI LIK SA KOJIM MOŽETE DA PRELAZITE IGRU!"

Što se grafike tiče nemam većih zamerki, sam Leon i svi ostali likovi su veoma lepo napravljeni i animirani. Teksture korišćene na likovima su detaljne, to se najviše da primetiti u animacijama koje su pravljene u samom endžinu igre. Specijalni efekti takođe izgledaju odlično, pogotovo senčenje. Igra teče potpuno glatko celo vreme bez ikakvih usporavanja, što je stvarno impresivno uzimajući u obzir veliki broj detaljnih monstruma koji se istovremeno pojavljuju na ekranu. Igra je u visokoj rezoluciji, konstantni aliasing filter tako da stvarno veoma lepo izgleda. Što se tiče dizajna sam Leon i važniji neprijatelji izgledaju odlično, ali nisu dizajnersko čudo. Jedina veća mana što se tiče grafike je što sam izgled posle dužeg vremena počne nekako da bude dosadan jer dosta prostorija liči jedna na drugu, ali to nije neka mana uzimajući u obzir kako veći deo zamka izgleda stvarno velelepno. Prostorije su ogromne, pune su detalja. Najviše impresioniraju stvarno detaljne teksture koje su neophodne da se dočara jedan srednjovekovni zamak. Zvuk u igri je standardan, sve zvuči baš kako treba.

Što se tiče muzike mogu slobodno da kažem da ova Castlevania ima muziku na nivou one iz Symphony Of The Night. Što većini ljudi dovoljno govori o njenom kvalitetu. Što nije nikakvo čudo jer ju je komponovala ista osoba. Kompozitor muzike je Michiru Yamane, jedna od retkih ženskih kompozitora. Pored muzike iz Symphony Of The Night radila je na još dva Castlevania sound track-a, za igre Bloodlines i za Ana Of Sorrow. Muzika se savršeno uklapa u atmosferu igre, kreće se od prelepih klasičnih nota do modernog roka. Jednom rečju fenomenalno, sasvim slušljivo, dok ne igrate igru. Na kraju šta reći osim da se zahvalim u ime svih Castlevania fanova Konami-u na još jednoj izvanrednoj igri.

Ne, samo ne još jedan boss

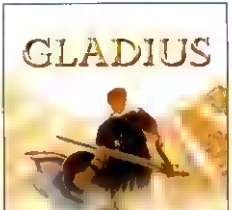
SCORNER — KONAMI

	Zato	Akcija
Igrač		5
Memorijska kartica	ZVUK	4,5
Vibracija	GRAFIKA	4
Analogna kontrola	PLAYINDEX	5

aiwa.com

GLADIUS

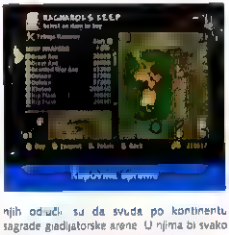
Igre koje lično preferiram su japanskog porekla, jer su uvek mnogo igrivije od onih koje razvijaju evropski i američki timovi. Ovo je posebno izraženo u RPG žanru



Kada sam prvi put zaigrao Gladius bio sam neprijatno iznenađen činjenicom da je igru razvijao i izdao Lucas Arts. Pomislio sam evo još jednog dosadnog američkog RPG-a koji će me zabavit par sati pre nego što ga ostavim na polici i zaboravim. Moram priznati da sam u vez ove igre grdno pogrešio, ne da je nisam ostavio posle par sati, nego evo ne mogu da se odvojim od nje posle 20 sati igranja. Kada pročitate naziv ove igre već možete dobiti predstavu o čemu se ovde radi. U upravu ste, centar ove igre su surove borbe gladijatora. Jedna sličnost između filma Gladijator i ove igre se zasniva se na istoj osnovnoj temi. Većina ljudi bi zbog radnje ove igre pomislila da je ovo hack & slash igra, ali ona je daleko od toga, ovo je taktički RPG.

"JEDINA SLIČNOST IZMEĐU FILMA GLADIJATOR I OVE IGRE SE ZASNIVA SE NA ISTOJ OSNOVNOJ TEMI. VEĆINA LJUDI BI ZBOG RADNJE OVE IGRE POMISLILA DA JE OVO HACK & SLASH IGRA, ALI ONA JE DALEKO OD TOGA, OVO JE TAKTIČKI RPG."

Sa obzirom da je igru radio Lucas Arts očekivao sam odličan intro. Nisam se razočarao, sam intro nije klasična animacija nego serija prelepo nacrtanih slika, koje nisu u potpunosti statične već su neki detalji animirani. Smenu slika prati narator koji prepričava događaja koja su se desila u prošlosti. Sama priča je fiktivna, što znači da nema sličnosti sa našom istorijom. U introu možemo da vidimo kako se bore dve zaraćene strane: Imperija - varvarska zemlja Nordagh. Činio se da će ta, rat trajat sve dok jedna strana ne bude totalno uništena, ali nešto neočekivano se desilo. Na sredin bojišta se pojavilo ogromno stvorenje koje je počelo da napada obe strane. Ovo stvorenje je bio oličenje mračnog boga koje se probudilo zahvajujući ogromnoj mržnji dveju zaraćenih strana. Ljudi su u pomoć pozvali Valkire svete ratnice, ali ni one nisu mogle da ga zaustave. Zadnja nada je ležala u kraljici Valkira kojoj su bogovi podarili svoju moć da bi zaustavili mračne sile. Ona je žrtvovala svoj život da bi ljudska civilizacija opstala. Na mestu smrti monstruma je izgraden hram čiji sveštenici su za zadatak imali da spreče ponovno pojavljivanje mračnih sila. Ove zaraćene strane su potpisale mir ali pošto je još uvek postojala doza netrpeljivosti između

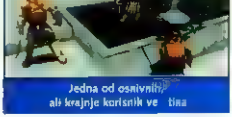


njih odluči su da svuda po kontinentu sagrade gladijatorske arene. U njima bi svako mogao da steknе slavu, bogatstvo ako je dovoljno posoban. Ljudi bogati se u arenama su za trenutak zaboravili na konflikt koji je postojao između Imperije i Nordagh-a.

"GLAVNI CILJ U IGRI JE DA VODITE USPEŠNU GLADIJATORSKU ŠKOLU. VALENS DOLAZI NA ČELO IMEPRUSKE ŠKOLE ZBOG TOGA Š TO MU JE OTAC UBIJEN, A URSULA MLADA VARVARKA SA MISTIČNIM MOĆIMA UBEĐUJE OCA DA JE PUSTI DA VODI NJEGOVU ŠKOLU KAKO BI BOLJE UPOZNALA SVET OKO SEBE."

Kada izaberete novu igru birate glavnog junaka između dva lika. Mladića iz Imperije Valensa i mlade devojke Ursule iz varvarskog kana Nordagh-a. Razlika između likova nije samo estetska, nego je muški lik teži za igranje plus sama priča se dosta razlikuje u zavisnosti koji lik izaberete. Glavni cilj u igri je da vodite uspešnu gladijatorsku školu. Valens dolazi na čelo Imepriske škole zbog toga što mu je otac ubijen, a Ursula mlada varvarka sa misterioznim moćima ubeđuje oca da je pusti da vodi njegovu školu kako bi bolje upoznala svet oko sebe. Sama priča je je veoma zanimljiva kako da vam je to dodatni razlog da predete igru. Prvi razlog je fenomenalan game play, ali o tome malo kasnije.

Igra kreće sa kratkim in-game tutorijalom koji može da se preskoči, ali ja preporučujem da ga odigrate. Centar igre je borba, najveći deo vremena koje ćete provesti uz ovu igru biće baš bori se! Cilj igre je da vaša škola postane najjača i najmoćnija na bitavom kontinentu. Da bi to postigli morate da pobedite na velikom broju manjih turnira da bi se kvalifikovali za glavni turnir koji se odigrava u samom centru imperije. Da bi došli do finalnog turnira treba da saviadate veliki broj protivnika. Posle tutorijala dobijete potpunu kontrolu nad vašim likom. Borbe se odvijaju u arenama. Svaki grad ima jednu arenu u kojoj se odvija veliki broj takmičenja. Same borbe mogu imati više ciljeva, nije uvek potrebno ubit sve protivnike. Nekada treba da zadržite jedno poje dok ne istekne vreme, u drugom slučaju treba da uništite neprijateljsku statuu a da sačuvate svoju tu. Pored različitih ciljeva, da bi ste se uopšte kvalifikovali za veći mečeva morate da ispunite razne uslove. Neki su standardni,na primer od vas se zahteva da posedujete određeni iskustveni nivo ili da imate određeni nivo popularnosti. Ali ima i onih nestandardnih, npr. primorani ste da igrate samo sa ne ljudskim rasama ili da igrate samo sa ženskim likovima itd. Baš zbog ove raznovrsnosti same borbe nikada nisu dosadne. Da ne pominjem veliki broj ljudskih neljudskih neprijatelja. Svaki neprijatelj ima svoje ime i osobine, što samu borbu čini interesantnijom. Gradove u kojima se nalazite ne možete da istražujete što je stvarno šteta. Kada uđete u neki grad dobijete izbor koji nje-



Jedna od osnovnih, ali krajnje korisnih ve tina

Grafika nije loša

gov deo čete posetiti. Kada napustite grad ugledaćete lepu 3D mapu kontinenta. Dok se njom krećete mogu vas napasti razne zvijerke ali to se dešava jako retko. Jedino u ovim bitkama vaš lik može da poginu tj. da dobijete Game Over ekran. U tim ali i svim ostalim slučajevima da poginete možete samo izgubiti novac nakon vas. Dok ste na mapi gradova možete da nađete na putujuće trgovce koji mali zarađuju ponudu opreme za likove. U meniju vaše likove možete opremati opremom koju ste kupili u osvojili možete da izaberete veštine koje će vaš lik da nauči jer za svaki sledeći iskustveni nivo dobijete određen broj poena koji služe za učenje veština. U meniju ima možete da vidite dnevnik sa svim zadacima koje trebate da vršite, možete da vidite podatke o ubijenim neprijateljima itd. Inače svaki neprijatelj pored opisa i 3D modela ima i prelep rukom crtani portret.

"U MENIJIMA MOŽETE DA VIDITE DNEVNIK SA SVIM ZADACIMA KOJE TREBATE DA IVRŠITE, MOŽETE DA VIDITE PODATKE O UBIJENIM NEPRIJATELJIMA ITD. INAČE SVAKI NEPRIJATELJ PORED OPISA I 3D MODELA IMA I PRELEP RUKOM CRTANI PORTRET."

Same borbe su potezne ali kada izaberete napad dobijate skalu na kojoj se kreće jedna crtica. Crticu zaustavljate pritiskom na X. Sama skala je podeljena na tri dela. Prva dva dela predstavlja u normalan i kritičan napad. Treći, promašaj. Kod nekih napada nije dovoljno pritisnut samo X nego čitavu serija tastera. Baš ova skala ne dozvoljava da bilo budu dosadne jer je igrač stalno uključen u igru. Pored napada možete iskoristiti neku od veština vašeg lika. U borbi imate još jedno oružje i to je elementarni napad. Vrednost oružja i oklopa pripadaju nekom elementu. Da bi nekom nanela štetu morate da joj gađate na kom nivou je vas napad sa tim elementom a na kom nivou je neprijateljeva odbrana od tog elementa. Ako vaš napad nije na nivou odbrane na nivou on će jednostavno poništiti vaš napad. Pored svega ovoga postoje i jači klase svakog lika u igri ima svoju klasu. Šteta koju će likovi činiti uvelико zavisi protiv koje klase se bore. Same arene nisu uvek ravne, nekada se u njima nalaze razne kutije na koje se vredi popeti jer lik koji se nalazi na većoj visini nanosi veće štete neprijatelju. Još jedna bitna stvar je da ukoliko napadnete neprijatelja sa strane ili leđa nanesćete mu dodatnu štetu. Pošto same borbe gledaju ljudi i njihovo navođenje može da obrabri vaše borce da im povremeno poveća karakteristike. Da bi pobedili u borbi morate biti efikasni u borbi. Kada sve ovo pročitate igrane su vam kompleksnom, ali ono to nije. Igra je stvarno

Ulaz nadude da vam spasiti glavu mnogo puta

lako igrati, neizmerno je zabavna. Najverovatnije ćete konstantno ažurirati igru jako često nešto dobijete do zna da nemate. Na nivoima su developeri stvarno mnogo poradili. Poreći ne možemo da nekoji imaju zamke i na ležnu. Ne odustajte teži nisu igru napuštiti. Ako posle 20-tak sati igranja teži nivo ste nakon savim prolaznog nivoa. Igra da bi završili igru treba vam barem 60 sati igranja.

"GRAFIKA U GLADIUSU NIJE REVOLUCIONARNA. NEKE STVARI IZGLEDAJU ODLIČNO DOK DRUGE IZGLEDAJU SASVIM PROSEČNO. IGRA JE U VISOKOJ REZOLUCIJI I KORISTI ANTI-ALIASING FILTER TAKO DA STVARNO IGLEDA JAKO OŠTRO I GLATKO."

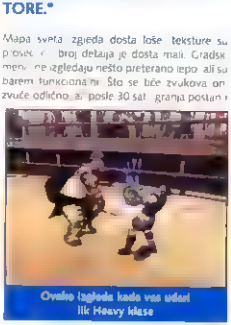
Grafika u Gladiusu nije revolucionarna. Neke stvari izgledaju odlično dok druge izgledaju sasvim prosečno. Igra je u visokoj rezoluciji i koristi anti-aliasing filter tako da stvarno izgleda jako oštro i glatko. Sama likovi su prilično dobro dizajnirani dok pozadine izgledaju lepo. Ipak ne bih rekao da su pozadine koje su napravljene u 3D nešto posebno. Pogotovo ne ako uporedimo sa nekim drugim igrama. Pozadine su zadovoljavajuće. Kada igramo u borbi ne primećujemo ništa posebno. Sve likovi se kreću prilično glatko bez usporenja. Specijalni efekti su na zadovoljavajućem nivou.

Artwork

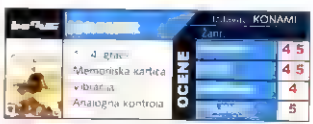
Za ovu igru je Lucas Arts angažovao stvarno talentovane crtače da nam na ilustracijama za ovu igru. Svaka animacija koja je bitna za priču ispričana je preko prelepih crteža koji stvarno verno prikazuju atmosferu tog doba. Na tim crtežima se mogu videti prelepo dizajnirani i naročiti likovi. Jedino je žalno što likovi u igri dizajnirali su bolje i približno dobro kao na tim crtežima. Kako prelazite igru i pobeđujete sve veći broj različitih neprijatelja biće nagrađeni stvarno odličnim crtežima pobeđenih neprijatelja. Pogotovo dobro izgledaju ženski likovi :)

"IGRA SE NEĆE SVIMA SVIDETI, JER JE NA PRVI POGLED DOSADNA I KOMPLIKOVANA, ALI AKO JOJ SE POSVETITE GARANTUJEM VAM DA ĆE TE SE TOLIKO NAVUĆI DA ĆETE I U SNOVIMA VIDETI GLADIJATORE."

Mapa sveta izgleda dosta loše, teksture su prosečne, broj detalja je dosta mali. Gradski meni ne izgleda nešto preterano lepo ali su barem funkcionalni. Što se tiče zvukova on zvuče odlično, ali posle 30 sati igranja postanu


Ovaj lik igra kao vas udari lik Heavy klase

malkice dosadni. Muzika je odlična svaki grad ima svoju ali ako je igramo nakon sati igranja postaje jako da posle dužeg igranja muzika postanu monotni. Na Gladiusu likova su generalno dobri ali su ponekad neubedljivi, ali ipak ne kvari atmosferu. Ukupan utisak o ovoj igri je pozitivan. Igra se neće svima svideti, jer je na prvi pogled dosadna i kompikovana, ali ako joj se posvetite garantujem vam da ćete se toliko navući da ćete i u snovima videti gladijatore.



Izdavač: KONAMI
Žanr:

OCENE	
Grafika	4,5
Memoriska kartica	4,5
Vibracija	4
Analogna kontrola	5

PRINC OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Jordan Mechner, ovo ime bi trebalo svima da bude poznato, jer da nije bilo njega nikada ne bi nastala igra pod nazivom Princ of Persia.

Prvi deo Princ of Persia-e je bila stvarno fenomenalna igra koja je izašla za PC računare davne 1989-te. Sama igrivost je bila na jako visokom nivou tako da je igra veoma brzo stekla ogromnu popularnost. Mnogi su, tvrdili da PC računari nisu stvoreni za igre, ali pojavljivanjem ove igre većina njih je bila prijatno iznenađena. Posle prvog dela ubrzo je usledio drugi koji nije uneo neke velike promene, ali je takođe bio veoma igriv. Posle toga morali smo da čekamo stvarno dugo da bi dobili novi nastavak. On se pojavio 1999-te, nažalost nije postigao veći uspeh pre svega zbog njegovog (ne)kvaliteta. Četiri godine kasnije izlazi novi deo sage o princu iz Persije. Izdavač je ovaj put Ubisoft koji trenutno poseduje licencu za korišćenje imena Princ of Persia. Svi fanovi prethodnih delova, a i svi ljubitelji dobrih igara neće biti razočarani jer je Sands of Time malo remek delo. Igra podseća na avanturističke igre kao što je ICO, ali ima neki svoj šarm koji je čini stvarno jedinstvenim iskustvom.

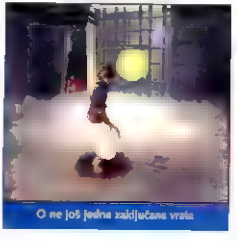
Mali debeljko je opasan protivnik

Igra počinje odličnom uvodnom animacijom u kojoj mladi Princ zajedno sa očevom vojskom napada Maharadžinu palatu. Posle pobede persijska vojska u Maharadžinoj palati pronalazi vredan artefakt koji poseduje ogromnu moć. Taj artefakt je zapravo Pesak Vremena (Sand of Time) koji se nalazi u ogromnom peščanom satu. Mladi Princ je u međuvremenu pronašao čudan bodež koji je sasvim slučajno ključ za otvaranje mističnog peščanog sata. Princ odlučuje da eksponat bodež iako ga je mlada devojka iz Maharadžine palate upozorila da to nikako ne čini. Princ nesvestan opasnosti otključava peščani sat i pušta Pesak Vremena koji u sekundi sve prisutne pretvara u čudne spodobe. Princ odlučuje da ispravi svoju grešku makar ga to koštalo života. Sama priča se ne odmotava samo preko lepih animacija nego i tokom same igre. Princ veoma često zna da iznosi svoja mišljenja o trenutnoj situaciji i tim nam otkriva zanimljive detalje vezane za priču. Ovakav način pripovedanja je stvarno dobar jer se akcija retko prekida. Plus posle izvesnog vremena nekako se emotivno vežemo za Princa, što čini igru još interesantnijom.

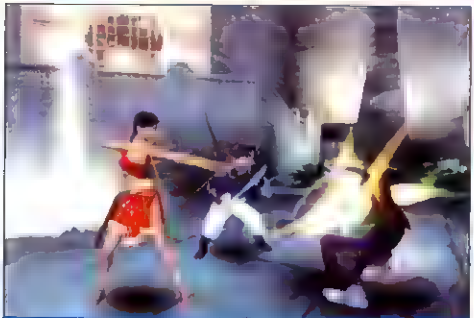
"PRINC DA BI IZVUKAO ŽIVU GLAVU MORA DA ZNA DA SE BORI, DA ZNA SKORO SVE POSTOJEĆE ATLETSKE VEŠTINE, ALI I DA SA VREMENA NA VREME MUČNE GLAVOM NE BI LI REŠIO PO KOJU LOGIČKU ZAGONETKU."

Princ da bi izvukao živu glavu mora da zna da se bori, da zna skoro sve postojeće atletske veštine, ali i da sa vremena na vreme mučne glavom ne bi li rešio po koju logičku zagonetku. Same kontrole su jako precizne i pored velikog broja komandi jako lake za pamćenje. Princa pokrećete preko leve analogne palice, a preko desne podešavate kameru. Pritiskom na L2 kamera se udaljava od princa kako bi dobili pregled okoline i videli kuda dalje da idete. R2 vas prebacuje u pogled iz prvog lica koji nje tu čisto kozmetike radi, nego je stvarno potreban i koristan tokom igre. Sam Princ ima veliki broj pokreta koje može da izvede. On može da skače, da se kotrlja, trči po zidu, penje po šipkama itd. Sve ovo se izvodi toliko jednostavno, što je veliki plus za igru. Baš su te akrobacije koje Princ izvodi glavna prednost igre. Dok budete kontrolisali Princa stvarno će te uživati gledajući njegove akrobacije. Evo jednog primera da vidite o čemu vam pričam: krećete se hodnikom i odjednom nailazite na deo bez poda, rupu prelazite trčeći po zidu, posle toga se

Princeza šta kažeš da se raskomotiš i malo brčnemo u bazenčiću


O ne još jedna zaključana vrata

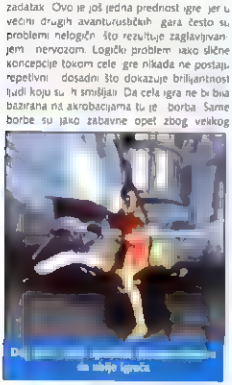
odbacujete sa zida na šipku, a sa nje skačete na merdevine. Penjete se i dolazite do platforme gde se nalaze samo dva paralelna zida. Skačete na jednog pa na drugi i tako sve do vrha gde se nalazi prekidač koji vam treba. Moram još jednom napomenuti kako se sve ovo izvodi jako lako tako da je osećaj dok igrate igru neopisiv. Igre kao što su Tomb Raider i Legacy of Kain jednostavno ne mogu da se porede sa ovom igrom kada je kontrola lika u pitanju. U navedenim igrama uvek nešto


Pored toga, što je prelepa princeza je i krajnje korisna

ne možete da uradite onako kako bi želeli, što u Sands of Time nije slučaj.

"IGRE KAO ŠTO SU TOMB RAIDER I LEGACY OF KAIN JEDNOSTAVNO NE MOGU DA SE POREDE SA OVOM IGROM KADA JE KONTROLA LIKA U PITANJU."

Centar igre su problemi logičko/avanturističke prirode. U većini slučajeva Princ počinje na vrhu ili dnu neke prostorije i mora da dođe do drugog kraja. Da bi to i uradio mora da smisli način kako da to postigne, a da ne umre. Tokom cele igre samo treba da koristite vaše sive ćelije i uvek ćete uspeti da izvršite zadatak. Ovo je još jedna prednost igre, jer u većini drugih avanturističkih igara često su problemi nelogični, što rezultuje zaglavljivanjem, nervozom. Logičke probleme, iako slične koncepcije tokom cele igre nikada ne postaju repetivni, dosadni, što dokazuje briljantnost ljudi koju su ih smišljali. Da cela igra ne bi bila bazirana na akrobacijama tu je borba. Same borbe su jako zabavne opet zbog velikog


Dug [illegible] igranja [illegible] da nije igračka

broja pokreta. Princ može da se brani, da izbegava udarce kotrljanjem, da zidove koristi kao odskočnu daску kako bi dokao neprijatelju sa leđa itd. Borbe su veoma interesantne zahvaljujući magičnom bodežu koji Princ nosi sa sobom. Taj bodež ima moć kontrolisanja vremena, tako da pritiskom na L1 usporavamo vreme tj. protivnike da bi ih lakše eliminisali. Ova opcija podseća na Bullet Time iz Max Payne-a ali se razlikuje po tome što pored usporavanja vremena držeći L1 moženo da "premotamo" igru unazad. Ovo je jako korisno jer npr. kada padnete u provaliju možete samo da vratite vreme unazad do trenutka pre smrti. Ubijanjem neprijatelja punimo energiju koja se koristi za kontrolu vremena. Samu energiju lika vraćate ispijanjem vode iz mnogih fontana u palati.

"TOKOM SAME BORBE SE JAVLJAJU MALI PROBLEMI SA KAMEROM. KAMERA NEKADA NE STIŽE DA SE POSTAVI U ODGOVARAJUĆI POLOŽAJ, TAKO DA SE GUBI PREGLEDNOST BORBE. OVO MOŽEMO SREDITI DESNOM PALICOM, ŠTO JE MALO NEZGODNO USRED BORBE."

Tokom same borbe se javljaju mali problemi sa kamerom. Kamera nekada ne stiže da se postavi u odgovarajući položaj, tako da se gubi preglednost borbe. Ovo možemo srediti desnom palicom, što je malo nezgodno usred borbe. Druga mana je što sama borba može postati malo repetivna jer za eliminaciju svakog neprijatelja postoji štos. Kada ih sve naučite napamet borba postaje malo dosadna. Sva sreća da se relativno često pojavljuju novi tipovi neprijatelja koji malo izvlače stvar. Još jedna zanimljiva stvar je što Princeza vide ne

Ni posle 20 sati igranja mi nije dosadilo da gledam princezu

čeka na vrhu palate da joj se dođete u pomoć. Naprotiv posle otprilike sat vremena igranja ona vam se pridružuje i postaje aktivan član družine. Da bi ste završili igru potrebno vam je oko 15 sati igranja. To i nije tako loše s obzirom da ako igru pređete nekoliko puta otključaćete vredne bonuse. Jedan od njih se izdvaja kao posebno interesantan a to je kompletna prva igra iz serijala Prince of Persia emulirana na vašem PlayStation-u 2.

"KADA STE IZVAN PALATE MOŽETE DA VIDITE KOLIKO JE SAMA PALATA OGROMNA. SVE TO IGLEDA NEVEROVATNO. U IGRI JE SVE TOLIKO DOBRO ANIMIRANO DA STVARNO IMATE OSEĆAJ DA STE TAMO, A NE DA IGRATE IGRU."

Grafika u ovoj igri je stvarno nešto posebno tokom cele igre ćete imati potrebu da date komentar kako dobro neki detalj izgleda. Igra je i tehničko i dizajnersko remek delo.

HUMOR

Magla u igri je lepa, ali ne mnogo korisna, baš kao Sone

Počnimo sa veličinom prostora i okruženja. Tokom celе igre se smenjuju ogromne prostorije prepune objekata i spoljašnjost palate. Kada ste van palate možete da vidite koliko je sama palata ogromna. Sve to gleda neverovatno. U igri je sve toliko dobro animirano da stvarno imate osećaj da ste tamo a ne da igrate igru. Na primer lišćine kao što su zavese su savršeno animirane. Tako da je prava milina trčati kroz njih i gledati kako se kreću. Sam Princ pobeđuje sve ostale heroje što se fluidnost njegove animacije tiče. stvarno treba čestitati autorima na trudu koji su uložili u animaciju likova u ovoj igri.

Osvetljenje u igri je takođe briljantno, magla i pesak izgledaju nestvarno dobro. Sami Princ i ostali likovi su jako lepo animirani i dizajnirani ali je vidljivo da nisu sačinjeni iz velikog broja poligona. Ali to se teško primećuje kada ste non-stop očarani ostatkom igre. Končenje bodeža tj. usporavanje i premotavanje vremena opet stvaraju odličan efekat iskrivljenosti. Takođe efekat umiranja pokazuje kako je PS2 sposoban da izgura stvarno prelepe čestične efekte. Stvarno je teško opisati grafiku ove igre. konstaci samo reći, igra jednostavno treba doživeti. Inače sve je u visokoj rezoluciji, ali sam izgled nije onako previše oštar već je malo zamućen. Autori igre su ovo namerno uradili da bi povećali realističnost i atmosferu ove igre. Sama igra ima malih problema sa brzinom animacije. Ništa strašno, nekada igra malo uspori, ali nikada toliko da ometa igranje. Sam zvuk u igri je odličan. Muzika je stvarno odgovarajuća dok istražujete zamak ide opuštajuća istočnjačka muzika, dok u borbama znaju da se pojavljuju malo modernije teme koje dižu atmosferu. Glasovi u igri su odlični, ali ponekada se teško čuju zbog muzike i efekata. Sami dijalozi su sa stvarno odlični, kroz celu igru se protteže odličan humor (pogledajte dodatni box).

Girl on girl fajt, sari svaleog muškarca

Mogu da hvalim ovu igru dotlma, ali to jednostavno nije to. Da bi ste videli koliko je ova igra zaista dobra morate je sami odigrati. Igru preporučujem fanovima Princ of Persia-e a ljudima koji nikada nisu ni čuli za ovu franšizu.

	OCENE
I igrač	5
Memorijska kartica	4.5
Vibracija	4
Analogna kontrola	5

WARRNING!

PlayStation.2
13.500 din

NINTENDO GAMECUBE
9.900 din

Beosoft je snizio cene dve najpopularnije igraćke konzole na našem tržištu pa ce te tako i vi moci da se oprobate kao fudbaler u neverovatnom Konamijevom Winning Eleven serijalu, izvoditi vratolomije na skateboardu poput najboljih vozača u TONY HAWK PRO SKATER-u ili do mile volje maltretirati nedužne prolaznike i sticati reputaciju opasnog baje u fenomenalnom GTA 3 i zamislite sve to po neverovatni cenama od 13 500 dinara za PS2 odnosno samo 9 999 dinara za nintendov favorit GAME CUBE

BeoSoft
Beograd Gospodara Vučića 160; tel: 011/2421 355, 30 85 116, 30 86 917
Beograd Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Posetite nas sajt i poručite naše proizvode preko internета www.beosoft.co.yu

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Drugi svetski rat predstavlja najveći i najrazornijі ratni sukob u ljudskoj istoriji. Ovaj "totalni" rat, kako ga istoričari često nazivaju, odneo je, procenjuje se, oko 50 miliona ljudskih života. Tako važan događaj i dalje predstavlja neiscrpan izvor inspiracije za filmske scenariste, književnike, kao i autore video igara.

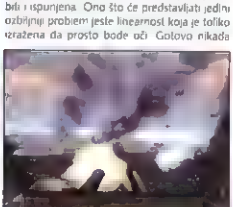
Počevši sa legendarnim "Castle Wolfenstein"-om do danas je objavljeno nesagledivo mnoštvo video igara sa ovom tematikom. Poneke su se poput Medal of Honor-a, svojim kvalitetom ubrzo izdvojile od ostalih i doživele više nastavaka. EA Games nam sada donosi još jednu igru iz pomenutog serijala, koja se za razliku od svo ih prethodnika ovaj put bavi ratom na Pacifiku. Posle napada japanaca na američku ratnu luku Perl Harbur SAD ulazi u rat čime počinje dugotrajna borba ove dve nacije za

Rat nije piknik

svako ostrvce u Pacifiku. Ponovnim oživljavanjem ovih događaja u virtuelnom svetu programeri su nam omogućili da kroz ovu igru proživimo neke od važnijih istorijskih sukoba koji su zaista dočarani sa zapanjujućom realnošću. Tradicionalna boljka koju poseduje gotovo svaki nastavak neke igre jeste nedostatak nekih značajnijih noviteta - poboljšanja ali to ipak ovde nije nešto što će biti kom igraču ozbiljnije zasmetati, jer je ona kratko i jasno - i pored toga odlična takva kakva jeste.

"BAŠ KAO I PRETHODNI NASLOVI IZ OVOG SERIJALA, MEDAL OF HONOR JE KLASIČAN FPS (FIRST PERSON SHOOTER). IGRA POČINJE UPRAVO SAMIM POČETKOM RATA (NA PACIFIKU) - NAPADOM NA PERL HARBUR."

Baš kao i prethodni naslov iz ovog serijala Medal of Honor je klasičan FPS (first person shooter). Igra počinje upravo samim početkom rata (na Pacifiku) - napadom na Perl Harbur. Preuzimate ulogu Džozefa Griffa, vojnika američke vojske koji je u sastavu dremom nosača aviona, probudio udar torpeda. Ono što tada sledi, dakle na u bukvalnom smislu samom početku, je nešto što će vam dobro podignuti adrenalin i maksimalno vas "napržiti" na dalje igranje. Potrebno je da što je brže moguće dođete do glavne palube broda kako bi izbegli da sa njim potonete. Uspeli treba pronaći put kroz obrušavajuće hodnike i razbuktale požare koji kao svoju posledicu imaju gomilu leševa svuda unaokolo. Kada se konačno probujete do površine primetićete svuda obrušavajuće japanske bombardere i dezorganizovane mornare kako u panici pokušavaju da kolko - toliko odgovore na napad. Vreme je da se prihvatite obližnjeg protivavionskog topa, počnete sa "desetkovanjem" po protivniku. Ne ubrzo će vaš brod izložen žestokoj neprijateljskoj paljbi, konačno potonuti, a vas će spustiti mali borbeni čamac iz koga ćete nastaviti da pucate na mnoštvo japanskih aviona, dok se na kraju kraju sve ne smiri. Posle takvog zadivljujućeg početka normalno je da očekivanja igrača po pitanju ostatka igre budu maksimalna i slobodno mogu reći da će u najvećoj meri biti i ispunjena. Ono što će predstavljati jedini ozbiljniji problem jeste linearnost koja je toliko izražena da prosto bode oči. Gotovo nikada

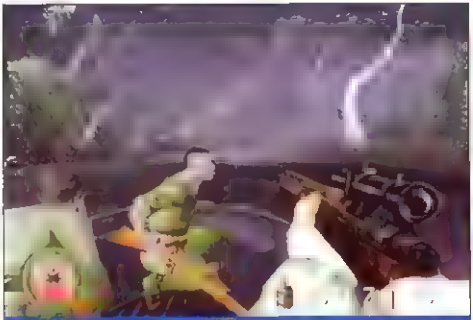

Pearl Harbor
je samo početak

nema dileme kuda treba ići, jer postoji samo jedan put, a i on vam se obično nalazi pred nosem. Ima svega par zuzetaka kada je u pitanju otvoren prostor, što ipak nije dovoljno da anulira osećaj klaustrofobičnosti prouzrokovan sveprisutnom nearnošću.

Istorijska i geografska verodostojnost

[illegible]

Inteligentni je [illegible] Kada se konačno probujete do površine primetićete svuda obrušavajuće japanske bombardere i dezorganizovane mornare kako u panici pokušavaju da kolko - toliko odgovore na napad. Vreme je da se prihvatite obližnjeg protivavionskog topa, počnete sa "desetkovanjem" po protivniku. Ne ubrzo će vaš brod izložen žestokoj neprijateljskoj


Opasnost vreba se sviih strana

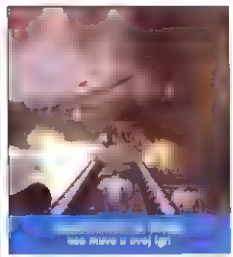
Misije se uglavnom baziraju na kretanju u određenom putanjom, besomučnom ubijanju Japanaca koji se na toj putanji pojave. Tako je borba u igri primarna a spuštavanje zadataka svedeno na minimum. Medal Rising je veoma zabavna igra. Kada god sve to beskrajno pešadijsko pucanje polako postane dosadno, autori ubacuju nešto novo da osveže celokupnu atmosferu. Tako ćete više puta pucati iz nekog borbenog vozila, jednom sa leđa slona, a tu su i stea th misije u kojima ne više nego u bilo kojim drugim potrebna dobra koncentracija, prezran tajming kako biste nečujno savladali protivnika.

"MISIJE SE UGLAVNOM BAZIRAJU NA KRETANJU ODREĐENOM PUTANJOM I BESOMUČNOM UBIJANJU JAPANACA KOJI SE NA TOJ PUTANJI POJAVE."

Medal of Honor Rising Sun nema misije sa [illegible] zavešljajem [illegible] ve odigravat upravo onako kako se zaista bilo u stvari. Desiće se da predsednik mis

Snaga, mačevi i magle

ju, a da njen rezultat dalje budu [illegible] (npr. Pearl Harbur). Moraš si priznati da je zaista impresivno koliko su trudi autori uložili u istraživanje svih tih dog[illegible] kako bi ih što vernije preneli u igru. Džozef Griffin konkretno naravno da nije postojao ali su zato sve lokacije iz igre realne, sve uniforme i detalji prekopirane a celokupan arsenal oružja se ponaša upravo onako kako se ponašao tih mračnih četrdesetih godina. Jedan od osnovnih ciljeva japanske vojske u početku rata je bio pljačkanje njihovih azijskih suseda, čime bi se obezbedila finansijska podrška za nastavak rata. Jedan od vaših najtežih zadataka u igri je sprečavanje transporta sa ukradenim zlatom koji očajnički pokušava da se dočepa oban Japana, baš kao što se zaista i zbio. Svim ljubiteljima poznavaoca ma istorije tog perioda objektivnost kojoj se teži predstavlja posebno [illegible]


Ne mora u ovoj igri

"NAJBOLJA TAKTIKA IGRANJA (POD USLOVOM DA JE TO U DATOM TRENUTKU MOGUĆE) JE LAGANO ŠUNJANJE PO NIVOU I TIHO SAVLAĐIVANJE PROTIVNIKA PRECIZNIM HICIMA U GLAVU IZ WELRODA."

Igra poseduje pregršt različitog naoružanja koja cetri, kao što sam već rekao, obilato koristiti. Za početak tu je Welrod, pištolj idealan za sve vrste misija koji je [illegible] prigušivačem sijenced 9mm iz prvog Medala. Welrod je prilično snažan, ali se jako sporo puni (reload) pa ga zato treba vrlo pažljivo koristiti. Samo kada se sigurni da ćete dva tri hica bitno dovoljni da srede protivnika(e). Tu je normalno klasični shotgun koji je poželjno [illegible] no zbežno fatalan iz bliza [illegible] neupotrebljiv iz daljine), zatim machine gun, sniper rifle, i još mnogo toga. Svako od oružja ima svoje prednosti i mane, pa je zato najbolje često ih menjati, zavisno od situacije, [illegible] stvar koja vam ni u jednoj situaciji ne bi pri

Sisi kao pokretni turret

[illegible] bombi [illegible] pustivši [illegible] Naoružanje [illegible] ho savladivanje [illegible] glavu iz Weltroda. Posle kratkog navikavanja naučićete da uspešno postižete headshotove. Što će vam uštedeti mnogo [illegible] pre svega metaka. Kada se sve [illegible] uzme celi [illegible] avek vam je dato na raspolaganje dovoljno municije a protivnici vas pritom nenormalno promašuju i vrlo su ranjivi - za razliku od vas. Ja bih vam lično savetovao da malo podignete nivo teže[illegible] u opcijama, jer tako igra postaje izazovnija i samim tim daleko zanimljivija.

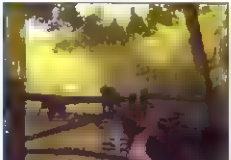
"GOTOVO UVEK VAM JE DATO NA RASPOLAGANJE DOVOLJNO MUNICIJE, A PROTIVNICI VAS PRITOM NENORMALNO PROMAŠUJU I VRLO SU RANJIVI - ZA RAZLIKU OD VAS. JA BIH VAM LIČNO SAVETOVAO DA MALO PODIGNETE NIVO TEŽINE U OPCIJAMA, JER TAKO IGRA POSTAJE IZAZOVNIJA I SAMIM TIM DALEKO ZANIMLJIVIJA."

Medal of Honor Rising Sun sadrži i Online mod igre koji [illegible] Deathmatch i Team Deathmatch. S obzirom da ni Single player mod nije koncipiran kao prežešno stealth, [illegible] zaključit da to nije slučaj i sa Online-om. Sve u opciji svodi na raznesi protivnika brzokomi sistem igranja i zaslužuje prelaznu ocenu jer je prosto rečeno zabavan. Postoje devet online mapa koje [illegible] mitraljeskim gnezdima i različitim zakonima koje [illegible] ako že te da ba malo poživite. Na žalost nije moguće chatovati između partija a takođe ne postoje ranking liste.

Sve ili vas sve očekuje u džengi...

"NEKE ZAMERKE SE MORAJU UPUTITI NA RAČUN GRAFIKE IAKO JE PUNO VREMENA POTROŠENO NA SREĐIVANJE I KOZMETIČKO LICKANJE VIZUALNE KOMPONENTE IGRE, KONAČAN REZULTAT UME DA SE POKAŽE LOŠ U NEKIM TRENUCIMA."

Neke zamerke se moraju uputit na račun grafike, iako je puno vremena potrošeno na sređivanje i kozmetičko lickanje vizualne komponente igre. Konačan rezultat ume da se



Na, ove nije igra u lepoj levitu slonove

pokaže loš u nekim trenucima. I u je mnoštvo [illegible] importantnih detalja [illegible] do značajnog pada [illegible] usporavanja i [illegible] iako se ovo [illegible] Bogu dogada samo u nekim situacijama, kada je na [illegible]

Sniper korišćen kao i uvek

baš puno objekata, moram priznati da ume prilično da zeznu. Likovi su [illegible] dobro [illegible] njihova uklopljenost sa podlogom [illegible] pa [illegible] poput prolaženja delova tela kroz objekat i sl. retko [illegible]. Zvuk i muzika su kao i u svakoj drugoj Medal of Honor igri, sasvim [illegible]

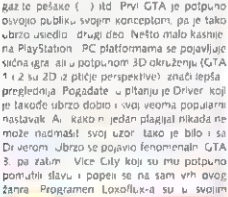
Iako možda poseduje izvesne mane, Medal of Honor Rising Sun je definitivno kvalitetna igra. [illegible] jednog od [illegible] događam ma koji su zauvek [illegible]

Izdavač: EA Games		
Žanr: FPS		
OCENE		
Grafika	4.5	
Memorijska kartica	4.5	
Igranje	4	
Analogna kontrola	5	

TRUE CRIME STREETS OF LA

True Crime - Streets of LA je još jedna igra rađena u sada veoma popularnom GTA stilu, koji se najlakše može okarakterisati kao potpuno nelinearna kombinacija akcije i vožnje na nesagledivo velikim mapama. Pred nama je sada nekoliko stotina kvadratnih kilometara Los Anđelesa dostupnih za istraživanje i izvršavanje najrazličitijih zadataka.

No, osvrnimo se prvo malo na analizu nastanka samog žanra. Sve je počelo ćaskom prvog dela Grand Theft Auto-a koga se danas zaista retko ko lepo seća. Novina u toj igri je bila potpuna sloboda da se vozite svuda po gradu bez ograničenja i ispunjavate zadatke onim redom koji vama odgovara. Kradete kola, gazite pešake ( ) itd. Prvi GTA je potpuno osvojio publiku, drugi deo, iako malo kasnije na PlayStation PC platformama se pojavljuje slična igra, ali u potpunom 3D okruženju (GTA 1 i 2 su 2D iz ptičje perspektive) znači lepa preglednija. Pogađate u pitanju je Driver koji je takođe ubrzo dobio i svoj veoma popularni nastavak. Ali, kako je jedan plagijat nikada ne može nadmašiti svoj uzor, tako je bilo i sa Driverom. Ubrzo se pojavio fenomenalni GTA 3, pa zatim Vice City koji su mu potpuno pomutili slavu i popeli se na sam vrh ovog žanra. Programeri Loxoflux-a su u svojim najavama za True Crime Streets of LA pomnožno prognozirali da će konačno skinuti GTA sa trona. Da li je tako? Pa, baš i nije, pre se može reći da će True Crime proći kao Driver, odlična igra sa armijom vernih poklonika, ali nedovoljno dobra da bude najbolja u svom žanru.


je slučajna

"OSNOVNA RAZLIKA IGRE KOJA JE TRENUTNO PRED NAMA U ODNOSU NA GTA, JESTE ZAPLET U KOME SE NE NALAZITE SA ONE STRANE ZAKONA, VEĆ STE, NAPROTIV, ZADUŽENI DA GA SPROVODITE."

Osnovna razlika igre koja je trenutno pred nama u odnosu na GTA, jeste zaplet u kome se ne nalazite sa one strane zakona, već ste naprotiv, zaduženi da ga sprovodite. Preuzećete ulogu policijskog detektiva Nika Kenga (Nick Kang), kome je zadatak da prosto rečeno zavodi red na ulicama zvoplosnog Los Anđelesa. On je kišćan nervozni pandur

kakve smo do sada sto hiljada puta imali prilike da gledamo u Hollywood skim krimićima B produkcije. Kako budete obavljali razne zadatke tako će se priča razvijati to različito u zavisnosti od toga kojim redom, kako završavate date poslove. Igra zato ima više kraljeva, a koji će vam zapasti zavisi najviše od toga da li ste osumnjičene više ubijali ili hapsili, da li je bilo "kolateralne štete" slično. Kako bi sve akcije bile što bezbolnije, po vas i po mnoštvo nedužnih prolaznika (koji se po pravilu uvek pojave u pogrešno vreme na pogrešnom mestu), možete usavršavati svoje veštine. Kada nije u kolima, Nik može da se bori golim rukama, puca u vazduh (naravno i na ljude ako je neophodno), maše svojim zajkanskom značkom... privodi osumnjičene. Kada ste, pak u kolima, sve veštine stečene u trkačkim igrama će vam dobro poslužiti. Po prvi put je ubačena mogućnost pucanja iz automobila po sistemu automatskog nišanjenja (uopšte mi nije jasno kako se ovoga nekoliko nije setio?!). Na mapi se na više mesta nalaze takozvani "24-7 trening centri" u kojima možete poboljšati svoje vozačke i borilačke veštine, povećati preciznost vašeg oružja i tome slično.

"OD NAČINA VAŠEG RADA ZAVISI DA LI ĆETE POSTATI DOBAR ILI LOŠ PANDUR, TO JEST KOJU ĆETE ZAVRŠNU SEKVENCU DOBITI KADA IGRU PREĐETE."

True Crime se na više načina trudi da vas konstantno održava zabavljenim, to jest da ne postane dosadan. Postoje misije koje morate obavljati kako bi glavna priča u igri odmicala, a zato postoje random zločini čije počinioce možete ali ne morate hvatati (ipak se isplati jurnuti ih, jer tako dobijate više poena za kaznu je 24-7 unapređenje prim. aut.). Od načina vašeg rada zavisi da li ćete postati dobar ili loš pandur, to jest koju ćete završnu sekvencu dobiti kada igru pređete. Ako ste ignorisali poziv da pomognete u sprečavanju pljačke dvadesetak metara dalje od mesta na kome se

Come On! Aha, Yo! West Coast, Yo!...

[illegible] Crime - Streets of LA, pojavio se i [illegible] za ovu igru [illegible] [illegible] je o [illegible] "West Coast" [illegible] repera, [illegible] se pojavljuju a Snoop, Soga Free, Warren G, Bizzy Bone i drugi. Sada, kada imamo [illegible] [illegible] ti je sve to nam je potrebno da se identifikujemo sa glavnim junacima. Bad Boys-a i počnemo da zavodimo red... Za ove ovo bad se baš i ne [illegible] [illegible] je da [illegible] (prava reč - [illegible]).

nalazite, ili ste prilikom pružanja te pomoći pored trojice razbojnika "greškom" izmasakrirali dvadesetak obližnjih bankara – nemojte se nadati Bog zna kakvom završetku.

"ZAVISNO OD TOGA KOJE STE DELOVE IGRE KOMPLETIRALI, A KOJE PRESKOČILI, PRIČA ĆE SE DRUGAČIJE RAZVUATI, ŠTO JE, SLOŽIĆETE SE, ZAISTA SJAJNO."

igra je, generalno gledano, podeljena na epizode sa više misija. Da biste prešli na sledeću epizodu potrebno je da uspešno završite određeni procenat misija prethodne. Dakle, u

U GTA VC fazeni mesari postoje i ovde

prilic ste da odaberete one koje vam najviše leže, nije nužno prelaziti ih sve (što veoma dopinnosi smanjenju iscrpnosti). Zavisno od toga koje ste delove igre kompletirali, a koje preskočili, priča će se drugačije razvijati, što je, složićete se, zaista sjajno. Dopušte, svako napišenje ubistvo ili ispad na javnom mestu, npr. sasvim slučajno ispalite šarže u zgradu bez kakvog razloga, izazivaju posledice na dalji tok radnje (npr. počinje da vas juri SWAT). Prve misije su prilično jednostavne pa će svi veterani GTA serijala verovatno steći pogrešan utisak da mogu celu igru sjušti

Pucanje je veoma zanimljivo

bez većih poteškoća. Međutim, situacija postaje sve kompilkovanija kako igra odmiče. Od vas će stalno biti tražene nove veštine (npr. precizno pucanje sposobnost da ones posobite vozilo osumnjičenog u bekstvu itd.) tako da stalno morate biti u kontaktu sa 24-7 trening centrima. Poene koje stičete bilo obavljanjem glavnih ili sporednih zadataka u igri, treba upotrebiti za izučavanje tih novih veština, jer ako to ne učinite kad-tad ćete doći trenutak kada će vam bossovi postati potpuno nemogući za savladavanje. Na svu sreću, ako utvrdite da niste dovoljno dobro razvili sposobnosti u igri, ili ste postali pretežno "los pandur", uvek se možete vratiti na neku od prethodnih misija i tako spraviti stvar. Kada malo udete u štos videćete da igra uopšte nije toliko teška, samo je potrebno da prođe određen period navikavanja.

"INTERAKTIVNOST GRADA ANĐELA U OVOJ IGRI JE NEVEROVATNA! U BILO KOM TRENUTKU MOŽETE PRETUĆI, UPUCATI ILI PRETRESTI AMA BAŠ BILO KOG NPC-A."

Interaktivnost Grada Anđela u ovoj igri je neverovatna. U bilo kom trenutku možete pretući, upucati ili pretrest ama baš bilo kog NPC-a. Ako sa ovime preterujete "good cop-bad cop" skala će vam se spustiti opasno nisko, a tada će za vama biti poslat SWAT tim (od koga je poprilično teško umaći). Takozvani "random crime generator" se u igri stara da se zločini uvek odigravaju na drugom mestu. On nasumično bira nekoliko NPC-ova i stavlja ih u neku kriminalnu situaciju, a na vama je da li ćete pokušati da ih sprečite, ili ćete se držati samo svojih primarnih ciljeva. Oni su, inače daleko aktivniji, agresivniji, pametniji od istih iz GTA igara, pa se tako lako može desiti da vam pred nosom otmu vaš sopstveni policijski auto.

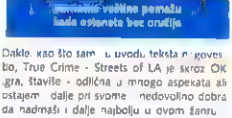
"GRAFIKA JE GENERALNO DOBRA, NAROČITO U ANIMACIJAMA, A ZA POHVALU JE TAKOĐE I ODSUSTVO BILO KAKVIH DODATNIH UČITAVANJA KADA JEDNOM ZAPOČNETE VOŽNJU GRADOM."

Kada govorimo o tehničkoj strani True Crime-a, mora se pomenuti da postoji veliki broj propusta i nedorađenost. Fizički model vozila i njihovo reagovanje su zadovoljavajući za standarde jedne ovakve arkadne igre, ali se više pažnje moglo posvetiti tom prokletom automatskom nišanjenju. Iz vozila koje ume da bude veoma napomo zbog svoje nepreciznosti. Grafika je generalno dobra, naročito u animacijama, a za pohvalu je takođe odsustvo bilo kakvih dodatnih učitavanja kada jednom započnete vožnju gradom. Kamera tu i tamo zna da bude problematična, da zauzme neki od letalno nepregledних uglova (ovo se najčešće desi baš kada je najbitnije da se NE desi – u sred nekog obračuna).

Pored navedenih propusta, autorima igre se mora čestitati na trudu uloženom u kreiranje virtualnog LA, pri kome se teško da se ubaci što je moguće više detalja. Na velika žalost autora ovog teksta u True Crime-u se ne mogu čuti Iron Maiden i drugi hard rock/metal masaci, kao što je to bilo moguće u GTA Vice City-u, već je celokupna muzika u igri – rep. Šta da vam kažem, sem ko voli nek uživa! Za mene će oni uvek biti kao što kaže moj stari – "goli crnci koji drečе". Svako ima pravo na svoje mišljenje.

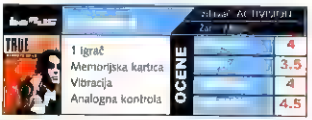
Kreiranje 250 kvadratnih milja Grada Anđela

Dakle, kako bi sve bilo što autentičnije, sprovedena je obimna analiza terena Los Anđelesa prilikom njegovog modelovanja za potrebe igre. Kvalitetni su satelitski snimci, topografske mape, kao i GPS mehanizmi u cilju oživljavanja Grada Anđela u jednoj video igri. Od svetlucavih ulica Beverly Hills-a, pa sve do pustih predgrađa Hollywood-a je sa maksimalnim izvodljivim detaljnošću prenesena u igru. Tim koji je za sve bilo zaduženo (kada igračima poznati po njihovom Vigilante 8 serijalu), nam je omogućio da kroz video igru upoznamo najveće znamenitosti ovog megalopolisa. Kako je krenuo, tjudi će uskoro za odmor umesto putovanja u Inostranstvo samo skoknuti do obližnjeg CD shopa, kupiti npr. virtualni Paris i raspolaziti jedinstvenim poljem u svojoj sobi pred TV-om. Ili... kaza me prelazi od te poniki...



Vozilima vožnja nakon gradu bez ograničenja

Dakle, kao što sam i uvodu teksta naglasio, True Crime - Streets of LA je skroz OK igra, štaviše - odlična u mnogo aspekata ali ostajem dalje pri svome – nedovoljno dobra da nadmaši i dalje najbolju u ovom žanru, GTA Vice City. U svakom slučaju, True Crime svima iskreno preporučujem kao nesporno kvalitetan naslov, koji treba da se nađe u kolekciji svakog ljubitelja Drivera, GTA ili neke druge slične igre.



WORMS 3D

Prvo smo se gađali iz topova, pa iz tenkica, pa redom iz sveg mogućeg lakog i teškog naoružanja. Onda su došli Crvi i zaveli tiraniju. Uzeli su tron i ne silaze sa njega

Polako sam se šunjao protivniku iza leđa. On je upravo pokupio minigun iz sandučka, sada se sadistički kezi gledajući na put. Bilo je odigledno da ću završiti razasut po bližnjoj, a bogam i daljoj okolini ako me uđe da. Ali on me ne očekuje sa ove strane. Prišavši tik iza i malo ispod njega stojim na ivici litice i posmatram situaciju. Suviše je opasno za vernu mi bananu koja visi o pojasu. Izvin mala, ti ćeš sledeć. put. Sagledavši situaciju pažljivo vadim kačket iz džepa, stavljam ga na glavu. Hm... protivnik je iznad mene, bolje da ga okrenem unazad da mi ne zakloni vidik. Tako! A sada... verna mi palica koja je u porodici već generacijama. Kome li je sve ona presudila. Pažljivo dovršavajući ritual unapred lupam još jednu reckU na njoj pitajuć se gde će sledeća stati. Poslednja provera. Uzbuna! Sat pokazuje pet sekundi do alarma! Ako se oglasi biću primećen... umreti od trovanja olovom, ako već preživim veoma nepažljivo perforiranje tela. Iskačem iz zaklona i uz zvuke alarma zamahujem palicom. Stigao je da se okrene samo da bi se bezbolna lepo usekla po sred face. Zadovoljan gledam kako odiđe u pravcu bare. Propinjem se na rep samo da bi mi se srce ipo više razveselilo. Padajući niz liticu, pacer je pokupio minu... sada se zajedno survavaju prema poslednjem crvu na bojnom polju. Poslednjem iduzev mene. Jadnik na obali nije ovo očekivao... mogao je samo da razrogači oči na masu naranđastog mesa, pištućeg metala pre nego što ga je ista masa pokupila. I pre nego što je iko shvatio šta se dogodilo, uz jedno glasno BUM, oba crva su poletela i u gracioznom luku upali u vodu. Veoma malo izbačene vode, skoro savršena vertikala. Čista desetka. Smrt za svaku pohvalu. Ne gine mi orden za zasluge. Skidam kačket i brišem znoj sa čela. Dižući palicu prodirem se "Pobeda je našat". Svi u krugu od 15cm oko mene znaju da sam ja heroj dana.

Svi smo slušali ovakve preterane (dobro de, ne baš ovoliko dramatizovane) priče o neverovatnim potezima u Worms-ima. Ali zar ne bi bilo lepo da sve to možemo i doživet u punoj trodimenzionalnoj slavi sa aktivnom

Crvić u 3D okruženju, pre ili kasnije crvić mora da se dođe tega doći

Pogled iz ptičje perspektive je dobar za pregled situacije

kameron i svim ostalim proizvodima napredne igračke tehnologije gde ovakve priče ne bi bile samo puka dramatizacija? Svi smo to pre ili kasnije želeli. Igra koja je mogla tu želju, makar donekle ispuniti je stigla i do nas. Jel ispunila očekivanja? Pa vidite dalji tekst.

"HUMOR SAM OVDE OSTAO DOSLEDAN PRETHODNICIMA. PRI TOME NE ŽELIM DA KAŽEM DA JE OSTAO ISTI, JER BI TO BILA LOŠA STVAR. OVDE JE HUMOR DIGNUT NA NOVI NIVO SA MOGUĆNOSTIMA KOJE NUDI NOVI MEDIJ. CRVIĆI SU PRETPRELI PRILIČNU PERSONALIZACIJU SA STVARNO RAZNOVRSNIM IZRAZIMA "LICA" I GESTIKULACIJAMA."

Princip igre (dva tima crva se gađaju najraznovrsnijim naoružanjem kako bi istrebili jedni druge) je svima poznat pa ću taj deo preskočiti. Glavna odlika dosadašnjih crvića je bio humor prostoća igranja, zaraznost. Humor je ovde ostao dosledan prethodnicima. Pri tome ne želim da kažem da je ostao ist, jer bi to bila loša stvar. Ovde je humor dignut na novi nivo sa mogućnostima koje nudi novi medij. Crvići su pretpreli prilično personalizaciju sa stvarno raznovrsnim izrazima "lica" i gestikulacijama. Zadržali su i stari navikU komentarisanja svakog poteza. Izlazim fraza-ma. Glasovi su opet promenjivi i pored mnogih koji su se mogli očekivati kao što je Vojni instruktor ili Vikinški set ima prilično originalnih i nezaboravnih. Kao što je set Džengizava žena. Fraze su najčešće najizaniji rečenice iz popularnih filmova (igara slično (kada sam prvi put čuo shoryuken pri fire punch-u pao sam od smeha) i činjenica da piskavi glasovi crvića pokušavaju da zvuče

U svakoj situaciji treba paziti na vetar

ozbiljno. Zavemnici ili zastrašujuće ili čak nebesnim [illegible] ... je premešteno iz prethodnih delova. Stvarno nije malo previše šta da se doda na tom [illegible] ali je sve podignuto na jedan viš nivo.

"U LIČNO NAORUŽANJE DODATO JE PAR ORUŽJA KAO ŠTO JE LEPLJIVA BOMBA KOJA OSTANE TAMO GDE PADNE I GASNA BOMBA KOJA TRUJE CRVE (USLED KOGA ONI POLAKO ALI SIGURNO GUBE ENERGIJU IZ POTEZA U POTEZ). TU SU I NOVA ORUŽJA MASOVNOG UNIŠTENJA KAO LOTTERY STRIKE ILI NUCLEAR BOMB."

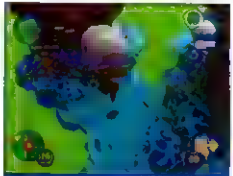
Oružja su drugi faktor koji ovu igru čini [illegible] prethodnika i [illegible] ... nije mogao dodati. [illegible] ... kao [illegible] ... ali [illegible] ... bomba [illegible] ... nuclear bomb [illegible] ... da [illegible] ... Nevidljivi [illegible] ... Nema [illegible] ... da [illegible] ... Kamera [illegible] ... da [illegible] ... nemaju [illegible] ... da [illegible] ... Nema [illegible] ... da [illegible] ... da [illegible] ... da

Jetpack nije baš tako lak za korišćenje

Sva ovi problemi se retko dešavaju, ali kada se dese u presudnim trenutcima umeju da pokvare celu partiju.

"ONO ŠTO IZDVAJA OVAJ DEO OD PRETHODNIH JE PAŽNJA POSVEĆENA MODU ZA JEDNOG IGRAČA. MISIJE SU RAZNOVRSNE I KREĆU SE OD STANDARDNOG ISTREBLJIVANJA SVEGA ŠTO SE MRDA OKO VAS, PREKO TRKA SA VREMENOM DO SKUPLJANJA STVARI KORISTEĆI POMALO NEZGRAPNA PREVOZNA SREDSTVA TIPA JETPACK-A USPUT IZBEGAVAJUĆI EKSPLOZIVNE SKALAMERIJE."

Ono što izdvaja ovaj deo od prethodnih je pažnja posvećena modu za jednog igrača. Misije su raznovrsne, kreću se od standardnog istrebljivanja svega, što se mrda oko vas, preko trka sa vremenom do skupljanja stvari koristeći pomalo nezgrapna prevozna sredstva tipa jet-pack-a usput izbegavajući eksplozivne skalamerije. Zapleti iz misija su često duhoviti a glasovi uvek uskladeni sa okolinom i samom terenom misije. Teren je veoma raznovrstan i specijalno modeliran za misije. Tematska povezanost je uvek izuzetno prisutna i upotpunjuje atmosferu. Naravno da je i teren podređen komičnosti, ali to je samo još jedan plus za igru. Osim standardnih nivoa tu su i takozvani izazovi gde će te se morati dokazati u jednoj jedinoj stavci, kao na primer precizno skakanju ili korišćenju sačinjac. Po prelasku svakog nivoa prelazak biva ocenjen, a dobre ocene otključavaju nove modove oružja, stavke u wormopediji i slično. Prelaženjem nivoa takođe inicirate neku od desetak 3D animacija koje su duhovite u lik


Standardne zagonetke sa pokretom

sicnom stilu crveća i u kojima uglavnom beton ski magarci maltretiraju naše junake. Nažalost same animacije nisu toliko dobro osmišljene kao u drugoj koja je uvela taj običaj, ali se nikako ne bi mogle nazvati lošim.

Količina opcija u ovom izdanju se čini nikada izdašnijom. Editor nivoa i dalje nudi iste opcije kao što su glasovi, imena, briska zastava, nadgrobni spomenici ali i tajno (razorno) oružje koje će vaši crvi imati od početka kao kec u rukavu. Opcije za oružja nude podešavanja sa kojim će te oružjima kretati, u kom trugu će te moći konstruisati neko oružje pa čak i koja je verovatnoća da se neko oružje nađe u sanducima koji padaju sa neba. Opšte

Izbor nivoa

Mostovi se (kao i sve ostalo) mogu uništiti

opcije sadrže sve, što smo već navikli kao energiju, broj rundi u meču, vreme trajanja poteza, postojanje mogućnosti bitanja crva na početku poteza i slično. Tu je worm pot koji je neka vrsta slot mašine za generisanje modifikatora igre (jača/slabija oružja, gravitacija, duži letovi crva, slično). Posebna priča su opcije generatora terena, gde se mogu kontrolisati količina i visina zemljanog dela terena, veličinu pojedinačnih ostrva, njihova razasutost po dalje a bogami i visina, količina malih i velikih prepreka. Tako dalje. Opcije nisu previše osetljive (tj. sa mnogo stepena podešavanja) ali daju prilično dobru kontrolu nad budućim terenom. Postoji čak i wormopedija, enciklopedija oružja, pojmova iz igre a i njenih prošlih delova.

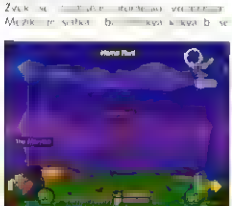
"GRAFIČKI IGRI TAKOĐE NEMA MNOGO TOGA DA SE ZAMERI. DA JE MOGLO BOLJE MOGLO JE ALI NE MNOGO, UZ TO PITANJE JE DA LI BI SE SA DETALJNIJIM TEKSTURAMA, ŠTO JE INAČE SKORO JEDINO MOGUĆE POBOLJŠANJE, NARUŠIO STIL KOJI WORMS-I GRADE JOŠ OD PRVOG DELA. CEO DIZAJN JE U STILU CRTANIH FILMOVA, ILI LUCAS ARTS-OVIH AVANTURA IZ SREDINE '90-IH. TEKSTURE NISU BAŠ SAVRŠENO PROSTE ALI PREOVLAĐUJU JEDNOBOJNE POVRŠINE ŠTO JE U SKLADU SA ŽELJENIM EFEKTOM."

Grafički igri takođe nema mnogo toga da se zameri. Da je moglo bolje moglo je ali ne mnogo, uz to pitanje je da li bi se sa detaljnijim teksturama, što je inače skoro jedino moguće poboljšanje narušio stil koji worms-i grade još od prvog dela. Ceo dizajn je u stilu crtanih filmova, ili Lucas Arts-ovih avantura iz sredine '90-ih. Teksture nisu baš savršeno proste ali preovlađuju jednobojne površine što je u skladu sa željenim efektom. Modeli su odlični, veoma lepo animirani, modularni tj.

Eksplozije izgledaju lepo u crtanom filmu

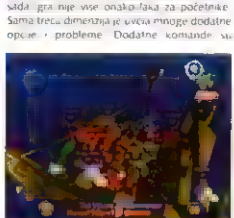
Paketici padaju sa neba i dalje

izgled se menja pri korišćenju nekih oružja i dodataka. Kao sto je već navedeno, zrnca se menjaju sa vremenom, odnosno pri izgubljenom crva. Specijalni efekti su takođe odlično urađeni. Eksplozije su dalje limitirane samo sto su sada kao i ostali crvi u svet vebljenog efekti. Postoje vremenske prilike koje su u ovom slučaju vezane za [illegible] Kompletan izgled je izuzetno efektan i [illegible] Zvuk se [illegible] Muzika je solidna, [illegible] se



Neki od crvea se dešavaju ponekad

očekivati. Glasove sam već izmatrao, neću o njima. Specijalni efekti su dobri, mada možda za dlaku lošiji nego ranije. Z čistog razloga što su možda malo manje komični nego ranije. I je to samo subjektivni utisak jer su sugavanom sti i kako su crvic preživeli tu sudbonosni preskok u treću dimenziju? Možda je i moglo bolje, ali ne mnogo. Dosta toga se promenilo u crvima sa dodavanjem treće dimenzije. Igra je donekle promenila karakter ali opet su to dobri stari crvi. Ono sto sam hteo reći je da sada igra nije vise onako laka za početnike. Sama treća dimenzija je uvela mnogo dodatne opcije i probleme. Dodatne komande su



Vremenske neprilike su tu samo sere radi

morale biti implementirane. Treba se navikn na nih. Najveći problem zahteva veću vestinu [illegible] pikanje. Ranije treba vide kamo da [illegible] z poseduje pogleda kamere. Naročito je zakonpikovanje [illegible] navedenih oružja koje je vezi z dva [illegible] pogleda. Vetar sada nagoni [illegible] život vise nego ikad. Čak pos toje tu [illegible] samo neki bagovi se

detektovali sada [illegible] naročito navođenim go[illegible] ubovima koje znaju izdušne zašta. Zaželno efekti da se pogube [illegible] kuda se ima sve o navikneti. Isem bagova koji nisu služ[illegible] navikavanje ostaje dalje odlična igra. OK crvi ne leče onako daleko ali ovako i bolje. Voda je jonako svuda. Precizni pogodc su sada teži [illegible] sanjam tap donose vere zado voljstvo. Nova oružja su dobra i ok da ne toliko inovativna dok nitvno donose malo osveženja. Gestikulanje crvica donosi i ovi novo zabavje. Sve je nekako [illegible] kuda se navikneti na kompikovanje kontrole. Čak i lakše. Bazuka koja je [illegible] jedno od najredi komandnih oružja sada [illegible] oružje. Pogled i prisustvo [illegible] donosi novi [illegible] malo [illegible] dodaje [illegible] Sve [illegible] Ukupno gledano da vas [illegible] dužnost [illegible] stoji [illegible] za [illegible]

Sve [illegible] Worms [illegible] kontrole [illegible] pikanje [illegible] Bazuka [illegible] Sve [illegible] kompikovanje [illegible] navikn [illegible] Ukupno [illegible] Ta je definitivno [illegible]

Male a poučne ili Worms 1

Prvi Worms [illegible] je igra iz 1994 godine za Amigu. Bio je to tactical hit koji se godinama prekačivao na sve moguće sistema tog doba. Iskoristio su ta i kasno i minimalno dorađene verzije, ali vitka mučajna. Na pravi nastavak se čekalo čak 3 godine. Worms 2 je bio ne-ono sto je očekivano. Sve to to su crvi bili i nešto samo jači bolje, vode, glavnje. Jel godinu dana kasnije iskoristio je Armageddon, igra koja se nadgradila na drugi deo nudeći nove opcije naročito za multiplayer igranje. I nastavi iz prvog dela koji su nešto i dvojci su vraćeni pod poštenim farova. Sledi World Party 2001 i ville igra koje i nisu crvi kolive pasnajema ali su oni i dalje bili u glavnoj ulozi (Worms Blast i Worms Pinball). Posle jel jedne pauze napokon u 2000 crvi prelaze u treću dimenziju igrom Worms 3D. Celim pukom Team 17, autori originalne igre, nije ispuštala konce iz svojih ruku i lično je radila igre. Danas je taj sretni igara jedna od najjačih zapaslih igračkih franšiza.

Igrabilnost	4.5
Memorijska kartica	4.5
Vizuelija	4
Analogna kontrola	5

OCENE

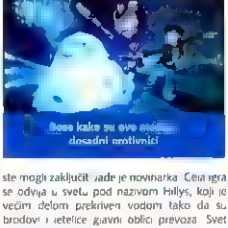
BEYOND GOOD & EVIL

Beyond Good & Evil je jedna od onih igara koje se jednostavno pojave bez pompeznih najava. Većina ovakvih igara prođe u potpunosti nezapaženo jer uglavnom budu prosečnog kvaliteta, ali nekada se desi da se pojavi igra koja je stvarno kvalitetna i za koju bi bila prava šteta da propadne.

BG&E nam dolazi iz Ubisofta i to od kreatora svima poznatog Rayman-a Michel Ancel-a. Michel Ancel je Francuz porekloM čovek koji u sebi ima mnogo kreativne energije, što se lako može videti gradeći BG&E. Igra veoma podseća na Zeldu, ali je opet drugačija od nje. Žanr ove igre je teško odrediti, ali najpribližnije bi bilo reći da je ova igra avantura epskih razmera. Igra je stvarno nešto posebno. Svi elementi igre su stvarno na jako visokom nivou, počevši od očaravajuće grafike preko sjajne muzike profesionalno odgovarajućih glasova, zaraznog ignvosti na kraju odlično napisane priče. Ova igra ima sve to i još više. U igri ćete se trkati hoverkraftom, tući sa neprijateljima, slikati životinje, grabiti razne min igre, istraživati prelep svet i još mnogo drugih stvari.

"SAMA IGRA POČINJE PRELEPIM PRIZOROM JEZERA I VAŠE JUNAKINJE JADE KAKO MEDITIRA ISPOD DRVETA, ALI ODJEDNOM SE NEBO ZAZELENI I POČINJU DA SE POJAVLJUJU VANZEMALJSKE LETELICE. JADE UKLJUČUJE ENERGETSKI ŠTIT KOJI TREBA DA ZAŠTITI NJENU KUĆU, ALI ELEKTRO DISTRIBUCIJA JOJ ISKLJUČUJE STRUJU JER NIJE PLATILA RAČUN..."

Prva stvar koju ćete primetiti je ta da su u igri sve animacije real time, pošto igra ima stvarno prelepu grafičku endžin. Sama igra počinje prelepim prizorom jezera i vaše junakinje Jade kako meditira ispod drveta, ali odjednom se nebo zazeleni i počinju da se pojavljuju vanzemaljske letelice. Jade uključuje energetski štit koji treba da zaštiti njenu kuću, ali elektro distribucija joj isključuje struju jer nije platila račun. Baš u tom trenutku se ispred vas pojavljuje par gadnih vanzemaljaca i igra počinje. Posle njihove eliminacije se pojavljuje još jedan veći stvor, ali vama u pomoć priskače vaš verni prijatelj, Pey'j koji je pola svinja, pola čovek. Ubistvom i tog neprijatelja dolazi vojska (dobro momc kasne kao i uvek) novinari Pey'j ih rasteruje i počinje prava igra. Da bi zaradili pare Jade mora da slika lokalne životinje. Šalje te slike njenoj prijateljici naučnici koja će joj davati pare za svaku sliku. Kao što


Jade kako su ove stvari... dosadni protivnici

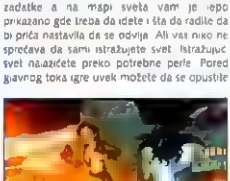
ste mogli zaključiti Jade je novinarka. Celu igru se odvija u svetu pod nazivom Hillys, koji je većim delom prekriven vodom tako da su brodovi i letelice glavni oblici prevoza. Svet naseljavaju razne rase što igru čini interesantnom. Zaštitu od vanzemaljaca pružaju vojnici iz Alpha Section-a u dogovoru sa vanzemaljcima. Samo za vašu informaciju vanzemaljska rasa se naziva DomZ. Pored fotografisanja vaš cilj je da saznate da li je to tačno. Sama priča je odlična, tokom igre se jako lepo razvija. Svaka čast autoru scenarija, objavio je odličan posao.

"IGRA POSEDUJE FENOMENALNU IGRIVOST, JEDNOSTAVNO VAS IGRA VUČE DA JE IGRATE. KADA PRIČA POČNE MALO DA SE ZAMRŠAVA JEDINO NASILNIM PUTEM ĆE VAS ODVOJITI OD VAŠEG PLAYSTATION-A 2."

Igra poseduje fenomenalnu igrivost, jednostavno vas igra vuče da je igrate. Kada priča počne malo da se zamršava jedino nasilnim putem će vas odvojiti od vašeg PlayStation-a 2. Igra se izuzetno lako igra, pre svega zbog odličnog kontrolnog sistema. Leva palica pomera Jade, desna kameru. Na L1 je čučanj, na R1 kamera, a na R2 trčanje. Pomenuo sam

Lep close up na Jade

kameru kao što sam već rekao Jade je akciona novinarka i vaš cilj je da slikate životinje to se radi prostim pritiskom na R1 kada dobijete pogled kroz sočivo, da bi neka slika bila prihvaćena morate imati životinju lepo centriranu. Kada to uspete samo pritisnete X i slika je gotova. Jade ne proživljava sama ovu avanturu, nego je prati njen prijatelj Pey'j. Na trougao pozivate njega u pomoć. Tokom igre za rešavanje većine zagonetki će vam trebati njegova pomoć. Na kocku skačete a na krug koristite predmet koji vam je aktivan. U svakom trenutku možete imati jedan aktivan predmet na primer napitak za energiju. K je akcioni taster on obavlja jako mnogo funkcija. U zavisnosti od situacije on će obavljati različite funkcije (Zelda anyone?). Ovakav sistem kontrole je jako dobar, stvarno povećava uživanje u igri. Kada pokušate da se krećete od jedne lokacije do druge do izražaja dolazi vaš hoverkraft. Pošto je ceo svet podeljen na ostrva vaš hoverkraft je više nego nezamenjiva alatka. Tokom igre zaradujete dve valute obične pare koje se koriste za kupovinu predmeta za likove, perle (prave kugle, koje se koriste na crnom tržištu za dogradivanje vašeg hoverkrafta. Pričom sa likovima dobijate zadatke a na mapi sveta vam je lepo prikazano gde treba da idete i šta da radite da bi priča nastavila da se odvija. Ali vas niko ne sprečava da sami istražujete svet. Istražujući svet nađićete preko potrebne perle. Pored glavnog toka igre uvek možete da se opustite


Ni u najvećoj opasnosti Jade neostavlja aparat

Pucački dio igre, grafika odlična

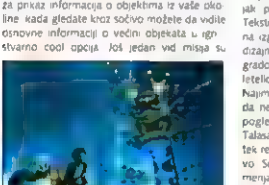
trkajući se u šampionatu hoverkraftova ili igra ulici zanimljivu mini igru u baru. Same trke su stvarno zanimljive i kontrola hoverkrafta je prilična tako da je trkanje pravo uživanje. Na stazama se nalaze polja koja vam daju turbo ako hoćete da pobedite koristite ih pametno. Misije u igri su raznovrsne. Većina njih je baziran na tome da treba da slikate nekoga ili nešto. A na putu do cilja stoje razne zagonetke i horda neprijatelja. Same tuče su jako lake - samo pritiskate X. To je to. Držeći X radite super napad - naše oružje koje lade koristi je dalekoj štap. Naizgled bezopasno oružje ali izgled vara.

"MNOGE DRUGE IGRE OVOG ŽANRA ZNAJU DA IMAJU PROBLEMA SA KAMEROM, OVDE SE TO NE DEŠAVA. TAKOĐE NIKADA SE NE DEŠAVA DA SE ZAGLAVITE JER VAM JE NA PUT STAO VAŠ POMOĆNIK. TOKOM IGRE SREŠĆETE VELIKI BROJ NPC-A SA KOJIMA MOŽETE DA PRIČATE. SUPER JE TO ŠTO MOŽETE DA BIRATE ŠTA ĆETE REĆI BAŠ KAO U PRAVIM AVANTURAMA."

Neprijatelji su raznovrsni tako da bitke nikada nisu monotone. Pored takvih misija, nekada vam je cilj da jednostavno uništite vanzemaljce koji napadaju vaš svet. Ovakve zadatke obavljate u hoverkraftu - predstavljaju klasičnu pucačinu. Naše kamera pored za snimanje služi za prikaz informacija o objektima iz vaše okoline. Kada gledate kroz sočivo možete da vidite osnovne informacije o većini objekata u igri - stvarno cool opcija. Još jedan vid misija su šunjačke misije koje su opet odlično realizovane nisu baš na Metal Gear Solid nivou, ali su vrlo nego dobre. Inače igra ima stvarno super dizajnirane menije koji su takođe i veoma funkcionalni. Jade sa sobom nosi PDA (Personal Digital Assistant) koji ima sopstvenu ličnost i zove se Rinaldo. On skenira svaki predmet koji vi pronađete i govori vam za šta se koristi. Igru možete snimiti na konzolama koje čitaju neku vrstu CD-a koji se u igri zovu M-Disk. Svaka ta konzola služi za snimanje kada u nju ubacite Save M-Disk koji imate od samog početka. Tokom igre dobijaćete razne M-Disk ove sa raznim informacijama koje čitate na istim bim konzolama na kojima i snimate igru. Mnoge druge igre ovog žanra znaju da imaju problema sa kamerom, ovde se to ne dešava. Takođe nikada se ne dešava da se zaglavite jer vam je na put stao vaš pomoćnik. Tokom igre srećete veliki broj NPC a sa kojima možete da pričate. Super je to što možete da birate šta ćete reći baš kao u pravim avanturama. Sve u svemu ignivost je odlična, najveća mana je mala dužina igre. U poslednje vreme se to često dešava da se dobre igre brzo prelaze. Stvarno šteta što se ovako predivno iskustvo završava već posle 15-tak sati igranja.

"LIKOVI U IGRI IZGLEDAJU ODLIČNO, SASTAVLJENI SU IZ SOLIDNOG BROJA POLIGONA. JEDINO SE NA ŠAKAMA VIDI MANJAK POLIGONA DOK SU LICA ODLIČNO URAĐENA. TEKSTURE SU LEPE, ALI PROSTE POŠTO SU AUTORI IŠLI NA IZGLED CRTANOG FILMA."

Grafika u ovoj igri je predivna. Jedina stvar koja može zasmetati je ta što je igra pravljena tako da ne prekinuta celo ekran. Iznad i ispod slike imamo crne trake kao kada gledamo film u bioskopu. Ovaj obavezni letterbox format je namenio ubačen da bi se postigao filmski osećaj. Nekima će ovo smetati, mada se na ovo jako jako navikne. Posle pola sata već nećete ni primećivati te crne površine. Likovi u igri izgledaju odlično, sastavljeni su iz solidnog broja poligona. Jedino se na šakama vidi manjak poligona dok su lica odlično urađena. Teksture su lepe, ali proste pošto su autori išli na izgled crtanog filma. Sve u igri je prelepo dizajnirano. Jade i kompanija izgledaju odlično, gradovi u igri izgledaju impresivno sa gomilom letelica koje lete u svim pravcima. Najimpresivnija stvar u igri je voda, neverujem da neka igra ima lepšu vodu od ove (bacite pogled na dodatni box na ovoj strani). Talasanje tako dobro izgleda, da bol glava, a tek refleksije - stvarno neopisivo. Senke su takođe odlične i menjaju se u realnom vremenu u zavisnosti od izvora. Svi likovi su animirani savršeno. Jade pogotovo. Igra teče lepo uz minimalno usporavanje tokom nekih scena u igri. Ništa strašno. Glasovi u igri su jako dobri, svaki lik zvuči baš kako treba. Muzika je fenomenalna, svojim kvalitetom podiže atmosferu u igri. U igri se može čuti rap, rege, dance itd. Svi ti žanrovi su savršeno uklopljeni. Zaključak je da je BG&E jedna od audio-vizuelno najlepših igara u poslednje vreme.


ovaj put malo opasniji

O ovoj igri ne vredi da se priča jer ni milion reči ne može da opiše koliko je ova igra dobra - zarazna. Neki će pokeći i nabaviti je zbog grafike, neki zbog priče, a neki zbog ignivosti. Bez obzira zašto ste nabavili igru doživećete nezaboravno iskustvo. Inače igri bi dao sve pohvale, ali zbog prilično kratkog vremena potrebnog za njeno prelaženje dao sam joj 4.5 za zabavnost. Stvarno šteta što je jedna ovako fenomenalna igra tako kratka.

VODA

Igre sa vodom igrama u igrama se pojavljivala veća količina vode, ali nijedna od tih igara nije imala ovako dobro uradenu vodu. Voda jednostavno izgleda prelepo, kada gledate povrtlno možete da primetite kako povrtlno nije ravna već se sastoji od mnogoglavog broj sa dešituju pod različitim uglovima, baš kao što izgleda i povrtlno prava voda. Druga, refleksije su fenomenalne. Apsolutno sve šta bi trebalo da se reflektuje u vodi se i reflektuje. Zvuk čitav jedan grad leži je na obali sa talasa mala videli i na povrtlni vode. Svetlost sunca takođe utiče na izgled vode, pošto su u igri smenjuje dan i noć tako se i boja vode menja od plava do crvenkasto. Kada vašim hoverkraftom prolazite preko vode pravite prelepe talasiće na povrtlni. Voda toliko dobro izgleda da vas jednostavno hipnotiše, jednom sam pravio pola sata gledajući kako se kreće voda. Nadam se da ste dobili predstavu kolko dobro voda izgleda, ako niste nabavite igru pa sami ojdenite sud.

Ovaj vodi, samo da je vidite kako izgleda kada je animirana

IGRONIMIK

Žanr: Avantura

1 igrač
Memorijska kartica
Vibracija
Analogna kontrola

OCENE	
GRAFIKA	5
ZVUK	5
IGRIVOST	5
TRAJANJE	4.5

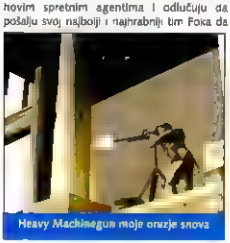
SOCOM U.S. NAVY SEALS II

Kada je PS2 bio na početku karijere pojavila se jedna timska pucačina nepoznatog tima Zipper Interactive koja je pokazala ostalim developerima kako se pravi dobra akciona igra. Igra nije bila bez mana, ali je ipak predstavljala prijatno igračko iskustvo.

To je bila jedna od prvih igara koja je imala podršku za igranje online, nažalost zbog nedostupnosti brzih veza mi iz SCG nismo bili u mogućnosti da uživamo u tom vidu igranja. Ali sva sreća što su developeri napravili i odličnu single player kampanju. Sada posle dve godine čekanja pojavio se i nastavak za koji mogu slobodno reći da je odlična igra. Naravno online opcija je i ovde prisutna, jedino je dodata podrška i za LAN igranje. Multiplayer je u ovoj igri ipak na prvom mestu, ali i singleplayer kampanji je posvećene dosta pažnje tako da i mi obični smrtnici bez broadband internetа možemo da se zabavljamo.

"PRIČA JE STANDARDNA ZA JEDNU PUCAČINU TJ. PUNA JE KLIŠEA. ZLI TERORISTI, DOBRI AMERIKANCI ITD. ALI IPAK NIJE SVE TAKO CRNO, POŠTO SU AUTORI IPAK PORADILI NA DETALJIMA TAKO DA NA KRAJU PRIČA SASVIM SOLIDNA."

Priča je standardna za jednu pucačinu tj. puna je klišea. Zli teroristi, dobri Amerikanci itd. Ali ipak nije sve tako crno, pošto su autori ipak poradili na detaljima tako da na kraju priča sasvim solidna. U Albaniji se pojavila nova teroristička organizacija pod nazivom Sesseri Sindikat. Ta organizacija je nabavila poveću količinu čistog plutonijuma koji namerava da proda onome ko ponudi najviše. Naravno ovo Amerikanci ubrzo saznaju zahvaljujući njihovim spretnim agentima i odlučuju da pošalju svoj najbolji i najhrabriji tim Foka da


Heavy Machinegun moje oruzje snova

Šunjanje je moćno

sred situacije. Pored Amerikanaca i Britanci su se umešali tako da se tokom igre često mogu sresti britanske SAS jedinice u akciji. Igra ima dosta animacija koji izgledaju solidno. Ne sviđa mi se to što je za pravljenje animacija korišten sam engđin igre. Jedino su dodati neki specijalni efekti pa je bilo potrebno da se to sve snimi kao animacija. Priča se tokom igre malo komplikuje, jer se pojavljuju i druge terorističke oranizacije čije namere baš i nisu po volji Amerikanaca. Igra će vas posle Albanije odvesti u Brazil, pa Afrik na kraju Rusiju. U svakom regionu se pojavljuju različiti teroristi sa različitim pozadinskim pričama. Tako da igra ne postaje monotona, bar što se priče tiče.

"OVAJ PUT JE BROJ NAREĐENJA DODATNO PROŠIREN TAKO DA JE KONTROLA PRATIOCA ODLIČNA. TOME DOPRINOSI I NJIHOV AI KOJI JE NA VISOKOM NIVOU ALI NE I BEZ PROBLEMA JER SE ČESTO DEŠAVA DA SE VAŠI PRATIOCI NEGDE ZAGLAVE, ŠTO ZNA DA NERVIRA."

Kao što sam već pomenuo centar ove igre su online okršaji. Nažalost nisam u mogućnosti da lično testiram ovaj deo igre. Ali mogu reći da su se autori najviše potrudili da poboljšaju baš ovaj deo igre. Uveli su veliki broj novih mapa, dodali nove modove igranja i poboljšali zaštitu od varanja. Sve je to stvarno odlično urađeno što potvrđuje veliki broj igrača koji igraju ovu igru online. Što se tiče single player kampanje može se primetiti da je na nju utrošeno daleko manje vremena nego na online deo. I pored toga kampanja za jednog igrača ima šta da pruži. Prvo što je stvarno dobro urađeno jeste briting pre bilo koje misije. Tu možete da saznate detalje o samoj misiji, ali i o neprijateljskim jedinicama, terenu na kom će te se naći. Uvek imate na raspolaganju i sliku terena, bitnijih terorista i veliki broj saveta kako da odigrate misiju. Svo ovo čitanje može da bude dosadno, ali se na kraju lekako ispiati. Naravno pre svake misije možete da opremite svakog od vaša četiri vojnika kako vi hoćete. Mada uglavnom nema potrebe za tim jer sam kompjuter odredi sasvim solidnu opremu. Pred sam početak

Malo su zarđjale ali šta ces

misije možete da izaberete način kontrole lika, preko jedne analogne palice (krećete i nišanite preko jedne palice) ili preko dve kada na levoj idete napred-nazad i strejfujete a na desnoj nišanite tj. pomerate pogled. Ovaj drugi mod je malo teži za navikavanje, ali mnogo efikasniji. Osetljivost palica se može fino podesiti, tako da posle par sati igranja nišanite ko pravi profesionalac. Ostale kontrole u veoma

Nezgodna situacija

Pažnja, na vas neprijatelj

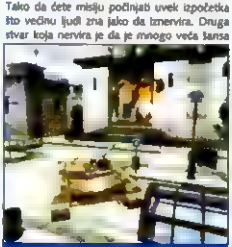
proste. L i R taster se koriste za baratanje oružjem (pucanje, promena oružja itd.). Kocka je skok, trougao čučanj, X akcija, a krug otvara meni sa komandama koje možete da zadate svojim pratiocima. Ovaj put je broj naređenja dodatno proširen tako da je kontrola pratioca odlična. Tome doprinosi i njihov AI koji je na visokom nivou ali ne i bez problema jer se često dešava da se vaši pratioci negde zaglave. Što zna da nervira. Neka od naređenja koja možete da date pratiocima su 'prati me' "pokriva me" "očisti lokaciju" "kreći se bez buke" itd. Tu su i naređenja kao likvidiraj ili štiti osobu koja mi je na nišanu. Jedna od korisnijih komandi, je ona kada im naredite da očiste neku sobu od neprijatelja. To će učiniti stvarno efikasno. Razvalice vrata, ubaciti flashbang i uleteti pucajući. Mnogo puta tokom igre će vam vaši pratioci spasiti život. Znam iz ličnog iskustva.

"...STVAR KOJA NERVIRA JE DA JE MNOGO VEĆA ŠANSA DA VAM NEKI TERORISTA PRIĐE SA LEĐA I UBIJE VAS JEDNIM UDARCEM PUŠKE O GLAVU, NEGO DA UMRETE U DIREKTNOM OKRŠAJU PROTIV 15 TERORISTA. ALI I PORED OVIH MANA IGRA NIJE LOŠA, PRE SVEGA ZAHVALJUJUĆI VISOKOJ ATMOSFERI KOJU POSEDUJE"

Što se samih misija tiče dešavaju se na stvarno raznovrsnim lokacijama, kao što su šume Brazila ili centar Albanskog grada. Bilo kada tokom misije ulaskom u glavni meni moguće je videti ciljeve misije i male filmiće koji pojašnjavaju svaki zadatak. Ovo stvarno pomaže tokom igranja. U ovoj igri se isplati

Punom parom napred

biti tih, jer terorista ima uglavnom u mnogo većem broju nego vas tako da je bolje ostati ne otkriven što duže je moguće. Same misije nisu previše teške, ali opet dešavaće se da često poginete. Kada do izražaja dolazi velika mana ove igre. Nema snimanja tokom misije, barem da ima check point-a, ali ni toga nema. Tako da ćete misiju počinjati uvek izpočetka što većinu ljudi zna jako da iznervira. Druga stvar koja nervira je da je mnogo veća šansa


Teroriste na ulicama u Tirani

Pucanje iz divnji

Osvetljenje izgleda odlično

da vam neki terorista priđe sa leđa i ubije vas jednim udarcem puške o glavu, nego da umrete u direktnom okršaju, protiv 15 terorista. Ali i pored ovih mana igra nije loša, pre svega zahvalujući visokoj atmosferi koju poseduje. Zadaci koje izvršavate su uglavnom zanimljivi, mada ponekad znaju da budu dosadni. Najgori su oni zadaci koji vas teraju da trčite sa jednog kraja mape na drugi. Oružja u igri su odlično urađena, ponašaju se baš kako treba. Ako vam nestane municije možete uzeti oružje od najbližeg mrtvog terorista. Šta na kraju reći za igrivost ove igre osim da ima svoj dobrih, ali i loših strana. Mene je igra zabavila tih 10-tak sati koliko treba da se igra završi. Kao još jedna mana ove igre može biti baš njena dužina od svega 10-tak sati. Ali treba imati u obzir, da je ova igra namenjena pre svega online igranju.

"GRAFIKA JE DOSTA POBOLJŠANJA U ODNOSU NA PRVI DEO. MODELI IZGLEDAJU DOBRO, NEMAM ZAMERKI. TEKSTURE SU DOBRE, OSVETLJENJE JE ODLIČNO. EKSPLOZIJE IZGLEDAJU ODLIČNO. NAJVIŠE MI SE SVIDEO EFEKAT KORIŠĆENJA OPREME ZA NOĆNO I TOPLOTNO OSMATRANJE. OBA IZGLEDAJU ODLIČNO, NA NIVOU RECIMO SPLINTER CELL-A."

Hocete kolju jabuku da povratite zdravlje malo

BONUS MATERIJALI

U svaj igri postoji velki broj bonus materijala koji se otključavaju prolaženjem igre. Da bi ih otključali morate igru da predete na određenoj teškoći. Na početku imate tri teškoće, a po svakom prolazu igre dobijate jos dva stupnja teškoće. Da bi otključali sve bonuse igru morate proći barem 3 puta. Bonusi su nove oružja (bonusi i bonus granate), podaci o svim oružjima iz igre, detaljne biografije svih terorista iz igre. Ostatak bonusa su traileri, muzički spotovi, muzika iz igre i još mnogo zanimljivih stvari. Bonusima je posvećen čitav jedan meni u igri te lako možete da pregledate sta ste otkrili, a sta nista. Jedini problem kod ovih bonusa je to sto je potrebno jako puno vremena (i strpljenja) da ih otključaš :)

Pijaca...

Grafika je dosta poboljšanja u odnosu na prvi deo. Modeli izgledaju dobro, nemam primedbi. Teksture su dobre, osvetljenje je odlično. Eksplozije izgledaju odlično. Najviše mi se svideo efekat korišćenja opreme za noćno i toplotno osmatranje. Oba izgledaju odlično, na nivou recimo Splinter Cell-a. Same mape su dobro osmišljene i imaju dosta detalja. Najveći plus što se dizajna mapa tiče je što su devel operi radili na tome da vernije dočaraju zemlju u kojoj se misija dešava. Rastinje odlično izgleda, pogotovo žbunje koje se mrda dok se šunjate kroz njega. Pokreti vaših pratioca terorista su odlično animirani. Jedan efekat je isto jako interesantan, a to je da ako na brzinu sa dobro osvetljene lokacije utrčite u neki mračni tunel, par sekundi baš ništa nemožete da vidite dok vam se oči ne prilagode. Sve u svemu utisak je zadovoljavajući. Grafika nije ništa revolucionarno, ali obavlja svoj posao. Što se zvuka tiče on je odrađen profesionalno. Sve zvuči odlično od oružja

Ima malo ljudi koji mogu da [illegible] lancher-u

Još malo [illegible] Kontrolom

preko eksplozije do žubora vode. Glasovi vaših pratioca zvuče baš kako bi predpostavili da članovi Foka zvuče. Znači hladnokrvno i smireno. Terorist često govore na svom maternjem jeziku, što je jos jedan plus na realizmu. Ostatak vremena ipak teroristi pričaju engleski što je dobro jer oni međusobno znaju da vode stvarno zanimljive dijaloge. Tako da mi se često dešavao da se prisluškujem dvojici terorista i slušam šta pričaju barem10-tak minuta. Muzike ima malo, uglavnom u

Šunjanje kroz tunele

menjju u kriznim situacijama kada joj je uloga da podigne atmosferu.

Ova igra bi dobila od mene apsolutnu preporuku, da smo u prilici da je igramo online ali pošto ne možemo savetujem da je iznajmite. vidite da li vam se svida jer igra ima svoj šarm ali zbog velikog broja sitnih mana nije za svakoga. Najviše smetaju nemogućnost snimanja tokom misije, ponekad problematičan AI kratkoća igre. Prednosti su dobra grafika zvuk, plus odlična atmosfera solidna priča. Na kraju vi morate doneti odluku, igrati ili ne igrati ja se nadam da sam vam barem malo olakšao izbor ovim opisom

		OCENE
Broj igrača		4
Memorijska kartica		4.5
[illegible]		4
Analogna kontrola		3.5

a gde vi filmujete?

LEVEL 3

ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE

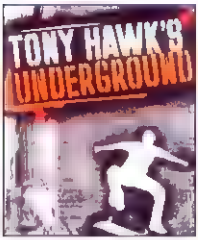
- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču **Herkules PRO**
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva

KOMPLETNA PRIPREMA ZA ŠTAMPU

11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

TONY HAWK`S UNDERGROUND

Ljubimac svih zagrižених skejt fanova, naslov koji se po njihovim rečima ne igra, već voli ', dobio je još jedan nastavak. Svi oni koji vikendom provode celo prepodne u nekom obližnjem parku usavršavajući svoje mukom naučene trikove, sada mogu da bar u virtualnom svetu osete kako je to polako postajati zvezda.



Pa zar to nije bilo moguće do sada, u nekoj od prethodnih Tony Hawk igara? Ne, gospodo, ne ovako! Za razliku od prethodnih delova kada smo preuzimali ulogu vrhunskih profesionalaca, igra se sada upravo put lokvira na evoluciju skejtera ', vaš, od samog početka karijere (kada nisite ništa više od obične ulične propalice), pa sve do najvećih svetskih takmičenja, sve, pa da. Sve je to moguće učiniti u novom Story modu koji je zamenio stari, dobro nam poznati Career iz prethodnih delova. Da li je takav deform ameljen koncept bolji od onog na kojeg smo navikli do sada? Teško je reći, ali je sigurno da ovakvo osveženje prija.

"SVOJU KARIJERU ZAPOČINJETE KAO BEZNAČAJNI "SKATER BOY" IZ PREDGRAĐANJU DŽERZIJA, KOJI JE JEDNOG DANA ČUO DA U GRAD DOLAZI CHAD MUSKA, PA SE TRUDI DA UČINI SVE KAKO BI GA IMPRESIONIRAO"

Prva stvar koju treba da učinite pri startovanju igre jeste da kreirate skejtera koga ćete kroz igru voditi. Pošto se u svakom trenutku u igri možete vratiti ovom meniju, ako želite načiniti neke izmene. Mogućnost za deliranje izgleda vašeg lika u igri su zaista jako dobre: mnoštvo različitih facijalnih tekstura, mogućnost uvećavanja, odnosno povećavanja dimenzija lika, zatim razni šorčevi, majice, kačket, naočare za sunce itd. Vlasnici PlayStation 2 konzole (NE i vlasnici XBOX i Game Cube-a, za koje je igra takođe objavljena), imaju interesantnu mogućnost da preko neta postaju svoju sliku (isključivo digitalnu) i brzo dobiju virtualnu tekstu koja se može iskoristiti pri kreiranju skejtera. Ova pogodnost odavno poznata PC populaciji je konačno postala stvarnost i kada su konzole u pitanju. Na žalost, dobijena tekstura prilično gubi od svoje autentičnosti, ali, hej, zar nije i pored toga sjajno videti sebe kao glavnog lika u vašoj omiljenoj igri? Svoju karijeru započinjete kao beznačajni skater boy iz predgrađa Nju Džerzija, koji je jednog dana čuo da u grad dolazi Chad Muska, pa se trudi da učini sve kako bi ga impresionirao (to vam je jedan od prvih objective-a). On vam preporučuje da pronađete sebi nekog sponzora i okušate se u jednom od za početak manjih takmičenja. Odatle polazi vaš put do zvezda na kome ćete usiedit mnoga putovanja turnirima itd. Priča će se vremenom kako napredujete razvijati, ali problem predstavlja činjenica da se često vaši konkretni ciljevi u igri sa njom baš ne poklapaju najbolje. Pored toga, mnogi profi skejteri čiji likovi u igri postoje, nisu najbolje implementirani u Story mod. Kada smo već kod momentuih profesionalaca u Underground-u su pored široke lepeze momentuih koji su bili

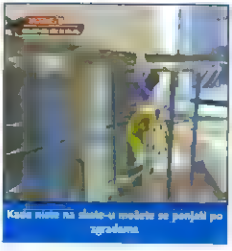
Voleo bi da vidim Tony Hawk-a da izvede ovo u stvarnosti

Stari dobri combo sistem je i dalje tu

Održavanje balansa je na nižim nivoima težine veoma lako

Po prvi put u THPS igrama mogućnost sići sa skate-a

Način povećavanja statistika je također nov



Kada nisu na skate-u moćete se penjati po zgradama

Likovi

Pamtiteli sveta skejtborda se sigurno kao zadovoljni bogatim (i odabirom) likova koji se u igri pojavljuju. Od svetskih velikana tu su naravno Tony Hawk, zatim Bob Burnquist, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Sam Margera, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Paul Rodriguez, Geoff Rowley, Arto Saari, Elissa Steamer, Jamie Thomas, Mike Vallely i još nekoliko njih koji se na kratko pojavljuju u Story modu.

pesku, i prelaženje delova u pokretu. I jos Arto Saari, Paul Rodriguez i Mike Vallely u svakom verovatno mnogo manje uspeha. I tu je u Tony Hawk-u i bas skejtera koji bar nekoliko godina pravi neku razliku u kvalitetu igre. Svi pro skejteri se nekoliko pojavljivali u Story modu i u najvećem broju slučajeva kada bi konačno sretnete mnice bili volni da se vama podele nekim trikom. Nekima sam i nekoliko puta uspeo završiti njihov izazov (challenge). U svakom od dvadeset, sedam poglavlja koliko ih u igri ima, po mnogo cetiri gusta. Pri tu unapred su u igri na žalost neceti pronaći neka zanimljive obrte, neočekivane situacije, slično, a čak vas ni sam završetak nece nesto posebno impresionirati. Bez obzira na sve navedene mane, koncept po kome vodite jednog skejtera od njegovog mezeteg doba, sve do profi takmičenja, je po men fenomenalan, a jedinstvo nasloviti Underground, nedovoljno raz aden. S gusan sam da ce ljudi iz Neversoft-a ubuduće nesto iz svojih grešaka i u sledecem nastavku uspešnije realizovati ovu slajn ideju.

"KAO I UVEK, CILJ VAM JE UGLAVNOM DA SAKUPITE ŠTO VIŠE NEČEGA ZA ODREĐENO VREME IZVODEĆI PRITOM TRIKOVE, S TIM DA SADA POSTOJE I "MISUE" (DA IH TAKO GRUBO NAZOVEM) KOJE BAŠ MNOGO I NE UKLJUČUJU VOŽNJU SKEJTA. TAKO ĆE OD VAS NEKOLIKO PUTA BITI TRAŽENO DA VOZITE KOLA (!!!) ILI DA BEZ SKEJTA IZVODITE VRATOLOMIJE U STILU TOMB RAIDERA PENTRAJUĆI SE PO KROVOVIMA..."

Kao i uvek, cilj vam je uglavnom da sakupite što više nečega za određeno vreme izvodeći pritom trikove. I ima dosta postoje misije, kao i tako grubo nazovemo, koje baš mnogo ne uključuju vožnju skejta. Tako ce od vas nekoliko puta biti traženo da vozite kola (!!!) ili da bez skejta izvodite vratolomije u stilu Tomb Raider- pentrajuci se po krovovima. Ovde se javlja komicna nemica da je vašeg skejtera previše kao kontrolisati kada je na skejtu, nego kada idu peske, a od prilike sto

Mesto bezbedno za skate odmah ispred bolnice

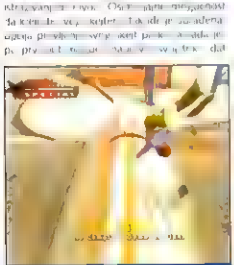
važi kada je upravljanje automobilom u pitanju. Upravo svim tim problemima se kao trotom pomenuta vožnja kolima zaista pred stavlja osveženje poboljšava ukupan game play. Kako ste uopšte dosli na ideju da sve jedno i svakoj grupi igara vozniju da ne mi sam zaista se nisam od autora Tony Hawk-ove igre debelo zamisio pred nikom ovakvu pa kom [illegible] Kao i kada bi odbacivanje provozati auto [illegible] deja je rodena samo steta sto nije tehnicki malo bolje realizovana.

Hvala Bogu, po prvi put u Tony Hawk serijalu nekoliko vešto da ubaci i mogućnost menjanja težine [illegible] dosta trebalo da bude [illegible] Tako [illegible] od [illegible] koji je [illegible] jedva [illegible] Tony Hawk-a [illegible] veterana [illegible] dok početnika [illegible] samo [illegible] manjim novima [illegible] kao i [illegible] maštovite [illegible] sva [illegible] Na normalnoj [illegible] je potrebno [illegible] desetak sati igranja da bi uspešno okončao Story mod. Osim mogućnosti [illegible] skejta i pentrama po svemu i svakome. Underground se ne može pohvaliti velikim novitetima u odnosu na prethodne delove kada su kontrole u pitanju. Sve je to u izvesnim stari dobri. Tony Hawk 4 plus možda par novih likova na žalost nista revolucionarno, ali standardno dobro.

Kamera je nešto bolja nego ranije

"OSIM SJAJNE MOGUĆNOSTI DA KREIRATE SVOG SKEJTERA, TAKOĐE JE DORAĐENA I OPCIJA PRAVLJENJA SVOG SKEJT PARKA, A SADA JE I PO PRVI PUT MOGUĆE NAPRAVITI SVOJ TRIK I DATI MU SVOJE IME!"

Ono što se bitno razlikuje u odnosu na sve prethodne delove je dizajn nivoa koji su ovaj put lepi, detaljni, znatno zeleniji. Sa težnjom da okruženje bude realističnije nego ranije, u jednom nivou je postojao rampama [illegible] nivoe, već su one [illegible] izmešteno svuda po nivou. Moguće je [illegible] mnogo [illegible] na kraju nivoa [illegible] Zanimljiva [illegible] je i kamera koja [illegible] vidimo broj [illegible] pažljivim [illegible] Osim [illegible] mogućnosti da kreirate svoj skejt park, tako je i dorađena opcija pravljenja svog skejt parka, a sada je po prvi put moguće napraviti svoj trik i dati mu svoje ime. Za igrače koji su spremni da [illegible] posvete puno pažnje [illegible] Underground nudi pregršt [illegible] opcija poput upravo navedenih, uz pomoć kojih možete kreirati upravo onakav skejt park kakav ste želeli da vidite u nekoj igri, na kome ćete sa vašim igračem i imenom izvoditi trik koji ste vi smislili. Ludilo!!!



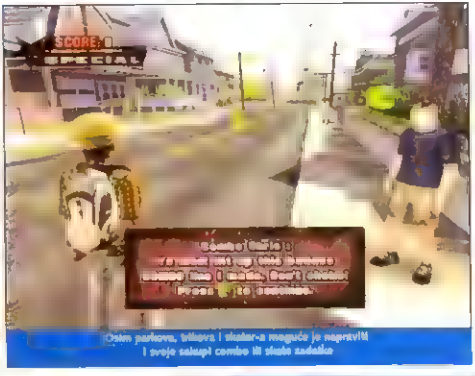
Lip trikova je moguće uraditi na bricama bilo čega

Generano gledano, sto se grafike tiče Tony Hawk's Underground je sjajna igra. Nivoi, gledajući sajno sto takođe važi za likove. Frame rate ostaje na zadovoljavajućem nivou čak i kada je na ekranu puno detalja. Uopšte, sve izgleda meko, zaobljeno i [illegible] jasno. Zvuk je [illegible] kao i muzika [illegible] kamera u vaše ime.

Iako se u tekstu koji sledi [illegible] da [illegible] nego [illegible] na [illegible] ne [illegible] u [illegible] Tony Hawk-a. Nešto [illegible] speed-a [illegible] nekoj drugoj tako egendanog serijala [illegible] manje je da mi [illegible] nego obično, tako ima punomoćes a za dordivanje [illegible] Tony Hawk's Underground [illegible] adicija, gta koja nikako ne [illegible] ubitnje ovog žanra. Dostalom, da je sada sve dovedeno do perfekcije, čemu bismo se onda radovali u sledećem nastavku?

Muzika

Tony Hawk's Underground poseduje [illegible] ramih žanrova [illegible] ne [illegible] za svačiji ukus. Ja bih pre svega izdvojio nekoliko numera KISS-a, zatim The Clash (White Riot), pa zatim čuveni hit Billy Idola "Rebel Yell" u verziji Jane's Addiction, itd. Tu su i pesme drugih žanrova, a sve to zajedno [illegible] ozvučene kroz Dolby Pro Logic 2 kvalitet zvuka koji ča zadovoljiti i najveće audiofile. Moguća je napraviti i svoju playlistu koju ćete slušati tokom igranja. Milos



Osim parkova, trikova i skater-a moguće je napraviti i svoje sakupi combo ili skate zadatke

Hawk's Underground je sjajna igra. Nivoi, gledajući sajno sto takođe važi za likove. Frame rate ostaje na zadovoljavajućem nivou čak i kada je na ekranu puno detalja. Uopšte, sve izgleda meko, zaobljeno

Izdavač: ACTIVISION
Žanr: Trick-style sport

OCENE	
Grafika	4
Memorijska kartica	5
Vibracija	4
Analogna kontrola	4

100 % PC od sada 2 MEGA postera!

CALL OF DUTY

Silent Hill 3

Časopise The Gamer Plus

GaMe®

aparati, igre, prate a oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:
- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 3
- Max Paine 2
- Final Fantasy 10
prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

Bak

011/477-132
063/239-352

MANHUNT

Od autora Grand Theft Auto serijala stiže nam njihova do sada najmračnija i najbrutalnija igra - Manhunt, originalna stealth akcija iz trećeg lica koja vas stavlja u kožu teškog zločinca, sticajem okolnosti, prisiljenog da ponovo ubija.

Ovaj bizaran zapliet će se svoj vremenu razvijati kroz intenzivno nasilje kakvo do sada niste imali prilike da vidite na vašem PlayStationu 2. Sve te užasne scene su medutim uradene vešto sa stilom krv zaista ima do kolena i atmosfera je konstantno jeziva, ali uvek u vešto određenim granicama. Takođe za razliku od mnogih drugih sličnih igara Manhunt odlično kombinuje stealth (pretežno prisutan na početku igre) otvorenu akciju koja je sve više dominira kako radnja polako odmiče. Jedno je sigurno: svi oni koji su se već zaptali da li je kompanija Rockstar North u stanju da vaijano odradi bilo šta što nema Grand Theft Auto kao deo naslova sada definitivno imaju odgovor: jeste! Kako jeste Manhunt je veoma napeta igra, prava poslastica za sve jubitelje brutalnih akcija koji pritom ima jak stomak na krv do kolena limfu do pojasa. Igranje kao da vašim svakodnevnim, običnim poslovima

Ovo je jedna od onih igara gde jednostavno ne možete da osetite bilo kakvu simpatiju prema glavnom junaku iz prostog razloga što je u pitanju okoreli zločinac osuđenik na smrt, koji takvu presudu nije dobio nikakvom

Lepljenje na zidove NICE ogre

greškom: već je je valjano zasužio. Međutim mutonosna mi koji, kojom je egzekucija trebalo da bude izvršena, mu nije naneta nikakve posledice osim što ga je bacila u nesvest. Kroz nekoliko časova on se budi sam u ćeliji sa malim radio predajnikom pored sebe. Taj čovek kome je naćo me James Earl Cash čo preko pomenutog predajnika tada upoznat svog "spasioca" - muć telja Lonela Starkweather a. On sebe predstavlja kao vašeg osloboiioca koji vas je oteo iz kandže smrti i još će vam podariti i slobodu, pod uslovom da za njega obavite prvo nekoliko poslić. Od tada pa do kraja igre Cash će se na najsurovi nađin obračunavat sa mnoštvom ljudi momaka (mnoštva su dobri ako ih samo uporedimo sa Cash

Please, stop me!

om, prim aut.) u nizu nivoa pod budnim okom bolesnog Starkweathera koji sve to prati preko mnogobrojnih kamera. Morbidna fantazija ovog udaxa jeste inspiracija filma sačinjenog od scena ubistava sa Casha-om u glavnoj ulozi. Na vama je da pokušate da ga iz toga zbavite. Što se fabule tiče mnogo od vas vu već sigurno primetiti sličnost sa PC klasikom Hitman: Codename 47 gde takođe imamo pomahnitalog čoveka koji svoje kolege (ovej) superiornik(e) (ko je prešao Hitmana shvata čemu ove zagrade - prim aut.) isprobava šaljući ih na mnoštvo ubilačkih zadataka. Sličnosti između ove dve igre ima i kada je gameplay u pitanju. Iako po tom pitanju Manhunt daleko više podseća na Splinter Cell (stealth) deloviigre su sični - i ovde se glavni lik može neprimećeno kretati pod velom senki ukanjati tela itd. :) U principu ovakve igre neko ili obožava ili ne može da smisli poprilično sam sigurtan da nikoga ne ostavljaju baš ravnodušnim. Neko ima a neko jednostavno nema strpljenja da polako približivo sve planira. Ako treba dvadeset trideset puta uzastopce proći jedan mali segment kako bi ga konačno prešao bez greške. Manhunt je generalno posmatrano, veoma teška igra čak i na normalnom nivou teškine a o hard-u i da ne govorimo (tada vam je isključen rada jedino použdan oslonac u celoj igri). Međutim to nije nešto što će obeshrabriti ljubitelje Metal Gear a Splinter Cell a. Sigurno je da samo predstavlja dodatan izazov za svakog pravog stealth action fana. Na par mahova situacija zaista ume da postane frustrirajuća ali nikada neveselna.

"IAKO SE PO SVOJOJ OSNOVNOJ KONCEPCIJI DOSTA RAZLIKUJE, MANHUNT IPAK IMA IZVESNIH SLIČNOSTI SA SVOJIM "BRATOM PO TVORCU" GRAND THEFT AUTOM. PRE SVEGA TREBA NAPOMENUTI DA JE GRAFIKA VEOMA SLIČNA ONOJ IZ GTA VICE CITY-A (KORISTI MODIFIKOVAN ENGINE OVE IGRE), A I KOMANDE SE NE RAZLIKUJU PREVIŠE."

Iako se po svojoj osnovnoj koncepciji dosta razlikuje Manhunt ipak ima izvesnih sličnosti sa svojim "bratom po tvorcu" Grand Theft Autom. Pre svega treba napomenuti da je grafika veoma slična onoj iz GTA Vice City-a (konst. modifikovan engine ove igre). a komande se ne razlikuju previše. Jedno je sigurno, sviima onima koji su uspešno igrali GTA 3, Vice City, navikavanje na upravljanje u igri neće biti ni malo teško - sistem borbe prsa u

Izderite se na igru...

Jedna od mnogobrojnih njegovih mogućnosti Manhunta jeste njegova kompatibilnost sa proizvodima dodatkom pod nazivom USB Head set. U pitanju su slušalice sa ugrađenim mikrofonom, koje su, pogotovo, preko USB porta povezuju sa vašom PlayStation 2 konzolom. Ove vam omogućava da tokom igre radio poruke u igri prenosite preko bežičnog kanala - na slušalice, dok ostali zvuk ide standardno preko zvučnika na vašem TV-u. Jedna od zanimljivih mogućnosti da prilikom pauziranja igre u igri kao da ste nešto glavno izgovorili u mikrofon na Head set-u. Dakle, povezite vaš Sony na zvučnik, nabavite USB Head set, zamislite prestižu i pentrolite kompanijuu sa svojim PS2 više nego hoćete!

Kamera je tu da zabeleži sve

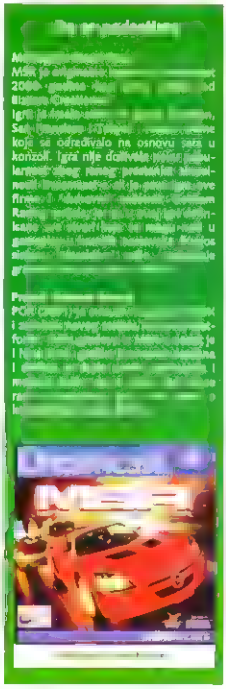
Nikta bez dvocevke

pria je sličan (ovde nešto malo poboljšan). ...ke ide postop auto aim (kop automatiko cilja u najvitalnije delove tela pre svega glavu) itd. Cash je prilično otporan momak, može mnogo batina da popije pre nego što poseduje. a kako do toga ...ete, ne bi došlo sa vremena na vreme treba koristiti Painkillers napitcima iz Max Payna, pomoću kojih Cash sebi regeneše život. Najbolji način napredovanja kroz igru je stealth kretanje i onesposobljavanje čuvara, onesposobljavanje boje, čemu masakriranje prim ...at, protivnika kada kod je to izvodljivo. U tom cilju ćete veoma obično koristi safe places ' to rest senke ...kojima ste za neprijatelje nevidljivi. Kada god se nađete na nekom takvom mestu, na ekranu ćete vam se prikazati plavi indikator koji vas obaveštava o tome da ste tu gde ste sigurni, pa tako možete na kratko slobodno ...dahnut. Jesće se ponekad paradoks da vaš protivnik dođe na svega metar-dva od vas, gleda u vas ...ti pravcu ...ali vas ne primećuje jer ste vi u senci. ...je ...ke ...ovo ...ali ...ne ...ali ...ne ...ali ...ne

PROJECT GOTHAM RACING 2

Project Gotham Racing 2 nam stiže sa potpuno unapređenim Kudos sistemom čak podosta boljom grafikom od svog prethodnika i sa ponudom od preko 100 (slovima: stotinu) automobila

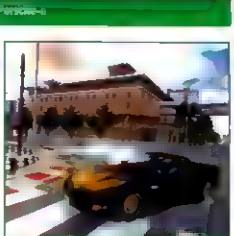
Apsolutni vladar, kada su u pitanju simulacije vožnje uvek je bio Sony-ev "Gran Turismo" serijal, koji je 2001 krunisan svojim za sada poslednjim izdanjem pod nazivom "Gran Turismo 3 A-spec". Igra sa preko 150 različitih automobila, savršenim kontrolama i grafikom koja je čak za današnje standarde u samom vrhu što se kvaliteta tiče. Gran Turismo 3 (u daljem tekstu GT3) je jednostavno bio igra bez konkurenta na polju simulacija vožnje sve do pred kraj prvog kvartala 2001 kada je kao promocija za XBOX konzolu, zašla igra pod nazivom "Project Gotham Racing", iskusni ljudi iz sveta igara, ali i lojalni Microsoft-u, samim tim XBOX-u, znali su da ta konzola ima grafičke kapacitete koji bi bez poteškoća mogli premašiti ono što je Sony imao da pokaže sa svojim GT3, ali ma koliko bili optimistični niko nije smeo da se usudi da kaže da će Project Gotham Racing (u daljem tekstu PGR) biti savršenij od GT3 i po pitanju grivost. Opisi kritičara, pa i manje relevantnih ljudi sloboda su se u nekoliko stavki grafika PGR-a je bila zadivljujuća, sve to je potkrepljivala više nego dobra igrivost koju je dodatno ispunjavao Kudos sistem ocenjivanja koji se dopao većini, ali svi su se pitali gde se dedoše svi ti automobili? Procentualno gledano PGR nije imao ni punih 20% automobila koje je posedovao GT3 što ga je činilo jako suvoparnim i pored toga što je Microsoft, naravno bio u mogućnosti da pruži svojim igračima licencu za Porche, Ferrari. Svako ko se ide razumeo u simulacije vožnji zna da će uvek postojati razlike u takvim igrama, kako na konceptualnom tako i na izvođačkom nivou, ali ono što čini jednu simulaciju vožnje atraktivnom su automobili i to što više njih. Project Gotham Racing 2 bi se mogao okarakterisati kao odgovor Microsofta svima onima koji ne veruju da se najbolja vožnja nalazi na XBOX-u. I takvih nas je u vreme PGR-a bio mnogo. Project Gotham Racing 2 nam stiže sa potpuno unapređenim Kudos sistemom, čak podosta boljom grafikom od svog prethodnika i sa ponudom od preko 100 (slovima: stotinu) automobila.



Nissan bez Porsche-a

Nije bitno koliko brzo vozite, već kako vozite brzo

"SVAKO KO JE IMAO PRILIKU DA SE OPROBA U PGR-U ILI U METROPOLIS STREET RACER-U DOBRO ĆE ZNATI ŠTA JE TO KUDOS SISTEM I KAKO SVAKA VOŽNJA U KOJU JE ON UNEŠEN DOBIJA NA DUBINI TIME ŠTO NE NAGRAĐUJE IGRAČE SAMO ZA OSVAJANJE PRVIH MESTA, VEĆ VAM PORED TOGA DODELJUJE POENE ZA VOŽNJU SA STILOM."


Sa preklopnim denose Kudose

Svako ko je imao priliku da se oproba u PGR-u ili u Metropolis Street Racer-u dobro će znati šta je to Kudos sistem i kako svaka vožnja u koju je on unešen dobija na dubini time što ne nagrađuje igrače samo za osvajanje prvih mesta, već vam pored toga dodeljuje poene za vožnju sa stilom. Za one koji su tolerisani neupućeni Kudos sistem je drugi naziv za sistem poenisanja koji će vas nagrađivati za sve vrste stvari i da to ne spada u skup obilježenog. Kada kažem da mesto ne spada u skup obilježenog mislim na sve one lude radnje koji svaki vozač potajno u sebi krije, a to su na primer: prekidavanje vožnje na samo dva bočna točka, odlepljivanje od zemlje i sl. Jednom rečju: što sporije vozite dobićete više Kudosa. Vozač će takođe biti nagrađivan za možemo ih nazvati profesionalne, kao što su preticanje vožnja najbolnom putanjom, ili pak odbijanje od drugih automobila. Bonus Kudos poene se dobija i završavanjem vožnje bez ogrebotine, obaranjem rekorda najbržeg kruga i zauzimanjem prve i druge pozicije u određenom događaju. Po odrađivanju jednog zanimljivog i vešto izvedenog niza zanimljivih poteza, kombo bićete nagrađeni određenim brojem Kudosa i ne bi bilo dobro da se u tom trenutku zaustavite u nadi da ćete napraviti grešku, sličnog tipa je ne zaradeni Kudos prosto nestati i ako bonus da prođe nekoliko sekundi da bi Kudos bio ostvaren u mesto prikazan za njih stoji "Kudos Banka". Kudos je jako značajan jer su on i jedini način da otključate nove automobile. Kudos takođe određuje vašu poziciju na tabeli prikazu mrežnog igranja. Za razliku od PGR-a, PGR2 ima dvi načina sakupljanja Kudosa. Single player Kudos za koje smo već rekli kako se sakupljaju i XBOX live Kudos. Svako ko je imao bolje razume u XBOX problematiku zna da je XBOX live standard mrežnog igranja kod nas praktično neostvariv iz dva osnovna razloga. Jos uvek je malo onih koji imaju kablovski Internet, a još manje je onih koji nemaju modovanu XBOX konzolu.

Kontrole za PGR2 predstavljaju standard za jednu simulaciju vožnje na XBOX-u i tako da oko toga ne bih mnogo trošio reči. Pretpostavljam da svako zna da se gas i kočni-

"The Kudos World Series" je glavni mod za igranje PGR-a 2 koji se sastoji od 14 različitih klasa automobila uključujući "St V" klasu u kojoj kontrolira neverovatni Porsche Cayenne Turbo, "Pacific Muscle" klasu sa dominantnim Nissan Skyline GTR-om i "Ultimate" klasu koja sadrži Saleen S7. Svaka od klasa se otključava završavanjem različitih Kudos-a. Mišljenja sa nekim automobilom iz klase koja u tom trenutku možete odabrati. Moraćete takođe da otključavate sve bolje automobile iz klase, pošto ponuda na početku ogiavnom ne može da se nova sa mojima. Svaka od klasa sadrži sedeća takmičenja Street Race, Cone Challenge, Hot Lap, Overtake, Timed Run, Speed Camera, One on One. Svako takmičenje ima pet različitih nivoa teže. U zavisnosti od plasmana na svakom nivo-u dobijate medalje. Sve u svemu, vaš zadatak je da vozite sa što više sila da uvek pokazite prvi kilometar. To je redni način da osvojite jedan broj Kudosa koji u vam pomoći za otključavanje brih automobila. Za veliki broj Kudosa takođe možete pronaći u nekom od standardnih modova igre, to je Arcade igranje, Time Attack, Multi Action

Dodge Viper

Vozaćete na jedanaest različitih lokacija

"VAŽNO JE NAPOMENUTI DA JE PROJECT GOTHAM RACING 2 MNOGO IGRIVIJI OD ORIGINALA ISPRED VAS SE OTVARAJU HORIZONTI SA PREGRŠT AUTOMOBILA I MODOVA U KOJIMA MOŽETE DA SE TAKMIČITE. VOZIĆETE NA JEDANAEST RAZLIČITIH LOKACIJA UKLJUČUJUĆI JOKOHAMU, VAŠINGTON DC I MOSKVU."

Važno je napomenuti da je Project Gotham Racing 2 mnogo igrivij od originala. Ispred vas se otvaraju horizonti sa pregršt automobila i modova u kojima možete da se takmičite. Vozićete na jedanaest različitih lokacija uključujući Jokohamu, Vašington DC i Moskvu. PGR2 je igra koja ne može lako da dosadi. Način kontrole i fizika automobila neće predstavljati iznenađenje za one koji su već igrali PGR. Svaka kola imaju svoj način ubrzavanja, skretanja itd. Svaka se odazivaju kontrolama na svoj svojstven nač. Automobili u igri funkcionišu izuzetno kao i pravi. Ipak vam je od velike pomoći svako znanje vezano za automobilizam. Nisu od nas nigde savršeni i svima se pravimo greške. Čak i pravim vozačima na realnim trkama se desi. Ipak ne iznenadite da dobijete ogromnu ud. Kados sistem PGR2 je to surovi, kažnjavaju odustajanjem vam sve. Kudos igra se sa fizikom nasu

Ne ukradu kola na ulici

našli u Kudos banci. Ono što je dobro je to da je PGR2 mnogo manje strogi po pitanju toga. Za sitne greške tipa sečanje od bankine (zidove) ce vam progledati kroz prste pa vam se neće oduzimati kudosi, ali nije bilo dobro da se negde slupate ili udarite jače jer to neće proć

"SVAKI DEO AUTOMOBILA SE ULUBLJUJE I ODVALJUJE BAŠ ONAKO KAKO TO ZAKONI FIZIKE NALAŽU. I PORED SVEGA TOGA, U SVAKOM TRENUTKU ANIMACIJA JE TAKO PITKA DA JE TO NEŠTO NE OPISIVO. PUSTITE LI REPLEJ, VIDEĆETE SAVRŠENSTVO MICROSOFT-OVE GRAFIČKE MAŠINERIJE IGRA BLISTA!"

Ovo vozilo bi moralo da ode u kasu

PGR2 i XBOX Live

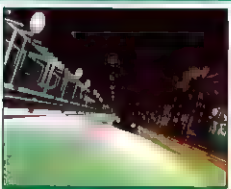
[illegible]

U odnosu na PGR, grafika je pretrpela neke značajne promene što je ulisak vožnje učinil još realističnijim. "Bizarre" je poučen iskustvom u PGR ugradio dorađenu shader tehnologiju. Automobili okruženje su jednostavno živnuli usled dobro raspoređenih prosijavanja senki. Gradovi su renderovani sa velikim brojem detalja, dovodeć do to jednog odsustva istovetnosti zaravnjenih poligona. Koje smo do sada imali prilike da vidimo u igrama sličnog tipa. Bump mapping i teksture su tako dobro uskladeni da kreiraju najbolje pozadine za igru ovakvog tipa, koje smo ikada video. Modeli automobila i geometrija su sjajni. To su savršene kopije postojećih modela. Oštećenja su neverovatno realna i izgleda kao da nemaju ograničenje. Svaki deo automobila se ulubljuje i odvaljuje baš onako kako to zakoni fizike nalažu. I pored svega toga, u svakom trenutku animacija je tako pitka da je to nešto ne opisivo. Pustite li replej, videćete savršenstvo Microsoft-ove grafičke mašinerije. Igra blista!

Svaki deo automobila se ulubljuje i odvaljuje baš onako kako to zakoni fizike nalažu

"LJUDIMA KOJI SU RADILI NA PGR U 2 SE MORA ODATI DUŽNO PRIZNANJE. NIJEDAN SEGMENT IGRE IZA NJIH NIJE OSTAO ZANEMAREN."

Ljudima koji su radili na PGR u 2 se mora odati dužno priznanje. Nijedan segment igre iza njih nije ostao zanemaren. Ne mogu se odupreti glasu koji je zvuk PGR u 2 ostavio na mene. Svaki zaspani [illegible] kamioni, svaki mašinski [illegible] zvuče. Zvukovi upadljivih dnova, raspadanja dakala, kolizije sudarene sa [illegible] da mogu da se čuju nego ste na vozilu da


Noćna vožnja je odlično urađena

Ovoga puta je sti i mnoštvo [illegible]

ih osećaje. Za ponosnje vlasnike [illegible] surround sistema to bi zaista mogao biti i bolno iskustvo. Ipak je podrška za tako nešto stvari na kojoj su ljudi iz Bizarre a najviše poradili. Muzička podloga je impresivna. Ne verujem da postoji neko ko nebi mogao da pronađe nešto za sebe. Još od Metropolis Street Racera Bizarre ove vožnje ili odlikuju naročitom vrstom radija preko koga se pušta muzika koju tokom vožnje. Ona se može slušati sortirana po [illegible] principu u zavisnosti koju ćete radio stanicu izabrali. Vozač slušat radio [illegible] to [illegible] dupnost [illegible] Gran Turismo u 3 [illegible] bio pod [illegible]. Objektivno gledano, PGR2 je zaista vanserijska igra koja je nadmašila GT3! Da li ce očekivanje GT4 pov [illegible] stara slava Gran Turismo [illegible] vremenu ce pokazati. Ukoliko [illegible] 2 [illegible] preporuka za svakog. Ako je [illegible] dajete [illegible] konzolu, do bi [illegible] nerado se pokajali.

Vreme za vožnju

COUNTER STRIKE

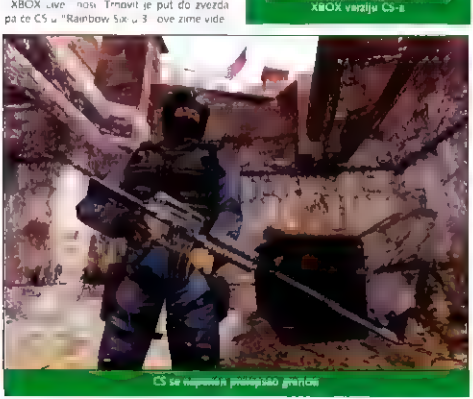
Prvoj igračima ne treba posebno objašnjavat naslove kao to je ovaj. Svima njima izuz majuć one koji dane provode životareć ispod kamena je vrlo dobro poznat fenomen zvan Counter Strike. Za one kojima je odsut nost osobina recićemo da je Counter Strike pucačina iz prvog lica koja je fokusirana na timsk rad, strategiju i efikasnu komunikaciju sa preostalim članovima vašeg tima. Microsoft se potrudio da ovaj naslov izvede na put slave implementirajuć mu ve[illegible] koje XBOX Live nosi. Trenutno je put do zvezda pa će CS u "Rainbow Six u 3" ove zime vide

[illegible] svoje veliko, [illegible] kupaca [illegible] Sa[illegible] mešajući se međ[illegible] CS [illegible] samo u dru[illegible] a to je Multiplayer implementiran [illegible] što već rokoh, putem XBOX Live a

" PC IGRAČI ĆE BRZO PRIMETITI DA JE AI BOTOVA NA XBOX-U MNOGO NAPREDNIJI, ŠTO DOVODI DO TOGA DA SU ONI U STANJU DA IGRAJU POPUT ŽIVIH IGRAČA KADA SE NALAZE NA VEĆIM NIVOIMA TEŽINE. "

CS se konc pira na četiri osnovna moda igran ja: Trening, Mod za jednog igrača (Singleplayer), System link, XBOX Live mod

XBOX verziju CS-a



CS se napravio prestrašio granate

Mod za [illegible] je [illegible]

Važno je napomenuti da su poslednja dva Multyplayer modovi. Trening je korišćen [illegible] mo da ćete vas upoznati sa osnovama samo igre. Takođe to je [illegible] da saznate nešto više o kompleksnim strategijama i taktikama koje bi vam u igri mogle zakrebat. Mod za jednog igrača vašim ko predstavlja sam MP mod sa tom razlikom [illegible] se živim protivnicima sa druge strane žice, [illegible] borite sa odnosno protiv botova. Za SP mod ne postoji nikakav vid uvodne priče. Prilikom [illegible] reste u tome da se Counter Strike vrti samo oko Multi player igranja. Mod za jednog igrača mu tu dođe više kao neka vrsta vežbe [illegible] nja motora vaših [illegible]. Mogućе menjati nivo težine botova, a to ostavlja prostor za postepeno napredovanje. PC igrači ćе brzo primetiti da je AI botova na XBOX u mnogo napredniji, što dovodi do toga da su oni u stanju da igraju poput živih igrača kada se nalaze na većim nivoima težine. Oni ćе rezonovati, rešavati probleme i odredivat najbolju taktiku za uspeh protiv vas i botova koji [illegible]. Mnogi su precizniji pa head shot-eve neće zostat

" IGRA SADRŽI OSAMNAEST MAPA, PLUS DODATNIH SEDAM, SPECIJALNO KREIARNIH ZA XBOX VERZIJU."

Čak i krv izgleda realnije, nema šta...

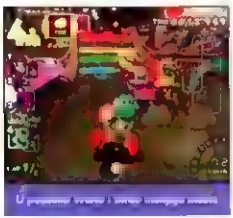
[illegible] mape [illegible] XBOX [illegible] Azlec [illegible] Chateau [illegible] Prisoners [illegible] Mapa [illegible] XBOX [illegible] Fastline [illegible] Sudden Death [illegible] Temple [illegible] Temple [illegible] [illegible]

[illegible] bili [illegible] mogućnost definiranja korisničkih [illegible] grafika. Bez obira koliko su [illegible] dobro [illegible] [illegible] [illegible] mapama [illegible] [illegible] [illegible]

MARIO KART DOUBLE DASH!!

Prv Mario Kart je izašao na Super Nintendu [illegible] sa originalnim [illegible] sa podrškom za dva igrača simpatičnim likovima iz Mario sveta, non-stop akcijom, mode7 grafikom koji omogućuje [illegible] kruženje. Mario Kart je [illegible] od najprodavanijih igara za SNES. Tokom godina izašao je veći broj klonova od kojih su veći broj mnogo bolji kvalitetni. Naravno, ima i izuzetaka kao što je Diddy Kong Racing za Nintendo64.

Mario Kart Double Dash!! je jedna od najiščekivanijih igara na GameCube u [illegible] još od kada je konzola izašla. Najveća promena u GC verziji je što ima dva igrača po karting, jedan sedi za volanom a drugi stoji



za njega i predstavlja bacača tj. može da koristi "oružja" nađena na putu (tzv. power ups). Iako ovo izgleda kao drastična promena u bilo šta menja izvođenje igre. Likovi se menjaju sa Z prekidačem tokom trke i svaki može da nosi po jedan power up. Postoje tri kategorije likova: laka, srednja i teška. Svaki lik ima svoj karting, a može se izabrati i tudi dok god je u istoj klasi kao i izabrani lik. Takođe svaki igrač ima svoj specijalni potez koji se dobija proizvoljno kad se pokupi kutija sa upitnikom. Od novih likova tu su, beba Mario, Luigi, Koopa (zelena kornjača) i Paratroopa (crvena kornjača sa krilima). Luigijev zli bližanac Waluig i još nekoliko

Nema nekih velikih izmena u kontrolama, nažalost skok je izbačen i sa time je upravljanje je uprošćeno a teština igre smanjena. Na zahtev igrača powerslide koji je nedostajao u prvoj igrivoj verziji Double Dash-a je ubačen tako da nije sve crno. Powerslide se koristi u kombinaciji drženja L ili R prekidača i omogućava bolji ulazak u krivinu, a ako se tokom držanja L ili R igrač pomera levo desno varnice iza vozila će eventualno promeniti boju u plavo i dati kratko ubrzanje.

"VEĆINA STAZA SU BAZIRANE NA ONIMA IZ N64 VERZIJE ŠTO JE VELIKI PLUS, ALI U ISTO VREME DAJE OSEĆAJ DA JE U PITANJU ISTA IGRA SA POBOLJŠANOM GRAFIKOM."

Kao i do sada glavni mod igre je Gran Pri (maksimalno 2 igrača, a svaki se može igrati sa motorom od 50, 100 i 150 kubika). Osvajanjem zlatnih kupova se otključavaju

ekstra staze, likovi i vozila. Većina staza su bazirane na onima iz N64 verzije, što je veliki plus, ali u isto vreme daje osećaj da je u pitanju ista igra sa poboljšanom grafikom. Mnogo staze su pune vidljivih kao i dobro skrivenih prečica. Slabost leži u samom dizajnu staza koji je ipak mogao biti raznovrsniji. Gran Pri sa jednim igračem ima ograničeno trajanje, jer kada se jednom otključaju sve stvari nema se više puno čemu vratiti. Multi player je potpuno druga priča i gotovo daje neograničen vek igri.

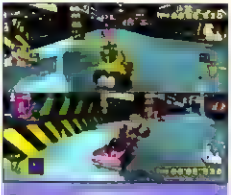
U VS modu se može igrati do 4 igrača na bilo kojoj od staza. Postoje tri vrste Battle moda- Balloon Battle, Shine Thief, Bob-Omb Blast. Balloon Battle je klasična bitka sa balonima u areni gde je cilj poraziti ostale igrače čuvajući se njihovih projektila i ostalih štetnih predmeta. Bob-Omb je bukvalno identičan bitci sa balonima samo što jedino oružje koje je na

GRAFIKA JE SASVIM SOLIDNA SA MNOŠTVOM BOJA I VEDRIM TONOVIMA. STAZE SU PREGLEDNE, ANIMACIJA LIKOVA GLATKA. NAJVAŽNIJE NEMA NIKAKVIH USPORENJA

Grafika je sasvim solidna sa mnoštvom boja i vedrim tonovima. Staze su pregledne, animacija likova glatka. Najvažnije nema nikakvih usporenja. Muzičke teme se stapaju sa okol

Sadina snažna stena

raspolaganju predstavljaju bombe. U Shine Thief battle modu je cilj pokupiti Shine, zvezdu u obliku sunca iz Super Mario Sunshine a zadržati je kod sebe za određeno vreme dok drugi igrači u međuvremenu moraju pokušati preotetiSi ne dok ne stekne vreme. Neke od arena su previše jednostavne kao Nintendo GameCube arena koja je ustvari samo ravna podloga bez ikakvih prepreka



Mario Kart Double Dash podržava mrežno igranje za koje je potrebno 2 do 4 GameCube a isto toliko kopija igre. Broadband adaptera 8 igrača mogu igrati istovremeno, 16 ako se igra kooperativno - jedan igrač upravlja vozilom dok drugi kontroliše savozača i odgovoran je za korišćenje naćenih stvari. U Kooperativnom modu, na startu se može izvesti Double Dash, ako oba igrača stisnu gas kad se semafori promeni u zeleno, dobice dupio ubrzanje. Kooperativno igranje nije dovoljno dobro osmišljeno, nema neku veliku vrednost

nom. Likovi znaju da pričaju po završetku staze, tokom menjanja igrača a slušanje uvek iste priče vremenom dosadi. Vlasnici kvalitetnih zvučnih sistema će moći uživati u Dolby Pro Logic II zvuku, igra ima Progressive Scan podršku sa cisbjom slikom za one koji ima Component Video kabl. Volan i pedale se isto mogu koristi

Iako MK Double Dash!! nije inovativan kao što je original sa Super Nintenda bio, svakako obećava dobar provod

1 - 4 igrača	GRAFIKA	5
Memorijska kartica	ZVUK	4
Vibracija	KONTROLA	4.5
Analogna kontrola	[illegible]	5

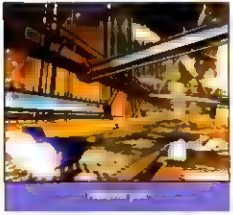
F-ZERO GX

F-Zero je futuristička vožnja u kojoj se učesnici trkaju u nisko-ebdećim vozilima kroz prelepe brzine zvuka. Serija je poznat po tome što verno dočarava osećaj brzine pa F-Zero GX to svakako i postiže. Sa [illegible] proširenje već i malo dubok [illegible]

Kapetan Falcon, lovac na ucene i pobednik prošlog F-Zero Gran Pri-ja, je jos uvek tu kao i ostali likovi iz prve igre. Dr. Stewart koji je postao F-Zero pilot posle smrti njegovog oca Samuraj Goroh, vođa interplanetarne bande. Falconov veći rival, Pico, član specialne jedinice Porpoto armije. Svaki pilot ima svoju originalnu mašinu, a svaka ima različite sposobnost koje zavise od tehnike vozila (Body), ubrzanja (Boost) i koliko dobro se hvata za površine (Grip).

"F-ZERO GRAN PRI JE GLAVNI MOD IGRE GDE JE CILJ OSVOJITI PRVO MESTO TRKAJUĆI SE PROTIV 29 DRUGIH VOZILA U JEDNOM OD TRI KUPA OD KOJIH SVAKI IMA PO PET STAZA. OSVAJANJEM KUPOVA SE DOBIJAJU F-ZERO TIKETI KOJI SE MOGU UTROŠITI U RAZNE SVRHE."

F-Zero Gran Pri je glavni mod igre gde je cilj osvojiti prvo mesto trkajuć se protiv 29 drugih vozila u jednom od tri Kupa od kojih svaki ima po pet staza. Osvajanjem kupova se dobijaju



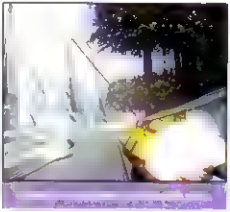
F-Zero tiketi koji se mogu utrošiti u razne svrhe. Story mode prati priču Kapetana Falcona kroz zazovne misije koje se mogu preći na Normal, Hard i Very Hard. Misije su jako lepo osmišljene a pre posle svake se može pogledati kratki film koji je samo jos jedan razlog vise za prelazak. Pored datih vozila igrač može da sastavi svoje vozilo iz delova koji se mogu kupiti sa tiketima kao i nova originalna vozila. Story mode misije se kupuju na ist način ali se prvo mora u otključati. Editor Simbola je zanimljiv dodatak gde mote nacrtati svoj simbol i izabrat neki od već napravljenih i sačuvati ga na memorijsku karticu. posle toga nalepiti na jedno od četiri vozila u garaži. U Time Trial Modu se može trkati na bilo kojoj stazi i pokušati nadmašiti sebe i svog duha. Postoje Profil igrača gde se može proč tati kratka biografija o svakom liku, informacije o njegovom vozilu a kasnije kad se ispune specifični usloviv pogledati završni film o svakome koji zna da bude duhovit.

"UPRAVLJANJE VOZILOM JE PROSTO ALI ĆE IPAK TREBATI DOSTA VEŽBE DA BI SE SAVLADALE NEKE OD OŠTRIJIH KRIVINA I IZBEGLE PREPREKE NA PUTU U VIDU STUBOVA."

Upravljanje vozilom je prosto ali će ipak trebat dosta vežbe da bi se savladale neke od oštrijih krivina i izbegle prepreke na putu u vidu stubova. GameCube džoped kao da je pravljen za ovu igru. A dugme se koristi za gas. B za kočnicu (koja se uopšte i ne koristi). L & R dugmad su takozvane vazdušne kočnice sa kojima se može preseći krivina ali korišćenje istih usporava vozilo. U drugu ruku kada se L & R istrnu u isto vreme i uskom u krivinu vozilo neće izgubit brzinu a boje će

Dodatni info o F-Zero GX-u

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



skrenuti X & Z dugmad se koriste za napadanje drugih vozila koja se mogu izbaciti iz staze ili ako je ograđena gumuti ih u zid i uništiti. Pogled se menja sa dig talnim padom. Sve ukupno ima četiri na raspolaganju od kojih je jedan iz prvog lica- nešto što N64 verzija nije mala F-Zero GX podržava volan pedale ali ipak je najlakše igrati sa džojpedom.

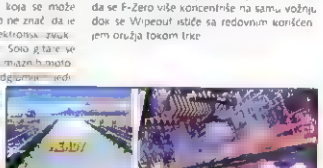
Pre svake staze će te moći podesiti ponašanje vozila, a može se birati između ubrzanja maksimalne brzine. Posle završenog prvog kruga se zvanično dobija Booster koji može da se koristi dok god vozio ima energije. Znači dok Booster daje privremeno ubrzanje u isto vreme cedi energiju vozila tako da se mora paziti kad se koristi. Energija se može napuniti kada se ude u takozvanu Pit Area u a kad se pređe preko Dash Plate a dobija se kratkotrajno ubrzanje.

Većina staza je smešteno visoko iznad grada va tako da sletanje sa staze rezultira uništenje vozila. Na nekim stazama će se naći i skakaonice koje podosta skraćuju stazu i služe kao prečice. Opet na drugima ima i zavoji površina koja nalikuju na ted smanjuju vučni motora i preciznost skretanja. Prašnjavi delovi staze usporavaju vozilo kao takvi se trebaju izbegavati. Ipak najveći neprijatelj je sam oblik staza a većina su na zanimljivim lokacijama dobro su osmišljene. Big Blue staza je smeštena uz površinu okeana a na nekim mestima ce se ic pod vodu kroz staklene tunele. Lightning staza je u obliku poluciev gde večno seva pada kiša a Aeropolis staza je puna 90 stepeni krivina i velikih skokova.

'S OBZIROM DA IGRA RADI NA KONSTANTNIH 60 FPS KVALITET GRAFIKE SE MORAO MALO ŽRTVOVATI TAKO DA TEKSTURE NISU PRETERANO DETALJNE KAO NI SAMA VOZILA. ČAK I U 2 4 IGRAČA VS MODU SVE TEČE GLATKO BEZ IKAKVIH USPORENJA

S obzirom da igra radi na konstantnih 60 fps kvalitet grafike se morao malo žrtvovati tako da teksture nisu preterano detaljne kao ni sama vozila. Čak i u 2 4 igrača VS modu sve teče glatko bez ikakvih usporenja. VS Battle Mod podržava maksimalno četiri igrača. Znači ako se igra u dvoje mogu se napraviti dodatni dva kompjuterski kontrolisana igrača. F Zero GX podržava 60hz opciju standardni 4 3 kao i široki 16 9 format ekrana. U zvuk je uloženo dosta truda. Programeri su ili toliko daleko da svaki igrač ima svoju pesmu koja se može odslušati u Problema igrača. To ne znači da je muzika u kojoj prevladava elektronski zvuk metal savršena ali nije ni loša. Solo gitare se izvrsno dobro uklapaju. Zvuk motora je savršen. Glasovi su lepo odigrani iako no što je Falcon totalno antipatičan. S obzirom da je igra u mogućnosti da napravi i dodatne igrače mogućnost je malo manje izražena.

Memorijska kartica se može poneti i ubaciti u F Zero AX arkadnu mašinu gde se možete trkati sa svim vozilima, otključati AX staze koje su kasnije moguće igrati na GameCube u. Bez bnge te AX staze se mogu otključati i na drugi način kroz normalnu igru na GC verziji tako da igranje AX a nije obavezno. Kompjuterski igrači su agresivni na većim težinama i ne ostavljaju puno mesta za greške. Ovo može odvratiti neke igrače da potpuno uživaju u igri pošto ona nikako nije šetnja u parku. Uspeh leži u memorizaciji staza učenju na greškama. Neki će možda ceniti težinu igre drugi krit kovati a treći kao ja će je obožavati. F Zero se najbolje može poredit, sa Wipeout serijalom, sa time da se F-Zero više koncentriše na samu vožnju dok se Wipeout ističe sa redovnim korišćenjem oružja tokom trke.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

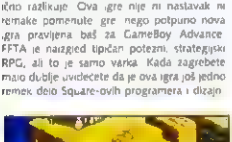
Samo ime ove igre vam dovoljno govori o njenom kvalitetu. Square nikada nije izdao lošu igru, a pogotovo ne ako je ta igra iz Final Fantasy serijala. Posle dugog čekanja Nintendo fanovi su dobili Final Fantasy igru

Pre desetak godina kada bi neko spomenuo Square odmah bi svi pomislili na Super Nintendo. Ali to se promenilo kada je Square odlučio da napusti Nintendo i počne da pravi igre za Sony PlayStation konzolu. To svakako nije bila loša odluka, jer se baš na PSX u Square prosavio po celom svetu, ali evo uporni Nintendo fanovi su dočekali svojih pet minuta. Jako ime sugeriše da ova igra ima neke veze sa Final Fantasy Tactics-om koji se 1997 pojavio za PSX. Najveća sličnost sa tom igrom je jedino u imenu, a ostatak se poprilično razlikuje. Ova igra nije ni nastavak ni remake pomenute igre nego potpuno nova igra pravljena baš za GameBoy Advance. FFTA je naizgled tipičan potezni, strategijski RPG, ali to je samo varka. Kada zagrebete malo dublje uvidećete da je ova igra još jedno remek delo Square-ovih programera i dizajnera. Svi fanovi su očekivali mnogo od ove igre, i sada sa zadovoljstvom mogu da kažem da igra ne razočarava već odušević ava svojim kvalite

Pošto se ipak radi handheld konzoli nemožemo da očekujemo očaravajući intro na šta nas je Square navikao tokom ovih godina. Iako bez animacija igra uspeva da spinča jednu neobičnu bajku konstiteći sekvence u grafičkom endžinu same igre. Priča počinje prikazom malog snegom zavejanog gradića, u tom gradiću živi par dobrih drugara koji maštaju o odlasku. Razloci zbog čega hoće da odu su razni, neki od njih su škola, roditelji. Posle kratkog pregleda zbivanja u gradu, igra nas prebacuje na sliku igrališta. Na igralištu se nalazi grupa dece koja počinju da se gađaju grudvama. Posle napornog posla družina odlazi kući. Ali pre odlaska u krevet odlučuju da pročitaju jednu priču iz njima omiljene knjige "Final Fantasy". Posle priče svi leže u krevet da bi se ujutru probudili u svetu koji opisuje knjiga. Glavni junak Marche biva odvojen od ostatka družine, ali on odlučuje da će ih pronaći u ovom čudnom svetu i vratiti u njihov rodni kraj. Sam svet u koje se ova igra dešava je prepun bandi koja se bore za novac i teritoriju. Ubrzo Marche biva uvučen u jednu bandu i tada počinje igra. Sama priča u igri nije ništa posebno ali može se primeniti da je pisana za mladu publiku, ali i pored toga obavlja svoj posao. Najveća prednost priče je što je veoma prikladna. Nikada vas neće zaboleti glava razmišljajući šta se zapravo dešava.

> "KAO I OSTALE STRATEŠKE RPG IGRE, CENTAR SU BITKE. PRIČA JE TU DA POVEŽE BITKE, A GRADOVI SU TU DA BI SE KUPOVALA OPREMA KOJA SE KORISTI U BITKAMA. ZNAČI OČIGLEDNO JE DA KVALITET OVE IGRE ZAVISI OD BORBI I SISTEMA NAPREDOVANJA LIKOVA."

Kao i ostale strateške RPG igre, centar su bitke. Priča je tu da poveže bitke, a gradovi su tu da bi se kupovala oprema koja se koristi u bitkama. Znači očigledno je da kvalitet ove igre zavisi od borbi i sistema napredovanja likova. Naravno Square nije razočarao, pošto je FFTA veoma griva igra. Krenimo od likova koje možete da vodite. U igri vi upravljate malom bandom koja je u potrazi za slavom i novcem. Voda te bande je Marche, a pošto je on glavni pored slave i novca morate pronaći vaše prijatelje. Na početku igre vaša družina ima svega par članova, ali zato kako igra odmiče imaćete priliku da regrutujete još novih boraca. U igri postoje pet različitih rasa: Ljudi, Moogles (mala sivka stvorenjca iz prethodnih FF a), Bangaa (rasa ljudi gušterа koju ćemo videti i u FFXII), Viera (rasa žena zečica, takođe rasa iz FFXI) i Nu Mou (teško ih je opisati, vide ćete sami). Svaka od ovih rasa se razlikuje u borbi, zbog toga što određene veštine samo jedna rasa može da nauč i koristi. U FFTA se koristi stari FF sistem poslova to jest klasa. Neke klase su standardne kao ratnik, čarobnjak, strelac, ali ima i egzotičnijih kao što su pisač i trener divljih životinja. Svaka ova klasa ima svoje posebne veštine i magije. Da bi bili uspešni u igri morate imati raznovrsnu družinu koja je spremna da ispuni svaku dobijenu misiju. Da napomenem da tokom igre jednom iku možete promeniti klasu koliko god puta hoćete. Kako igra odmiče vaši likovi će dobijati mogućnost da predu u nove jače klase. Sistem klasa igru čini zanimljivom, ali postoji jedan problem. Problem je što su neke klase vidljivo slabije od drugih. Takvi da su one u igri više kozmetike radi, jer nikto ko hoće da ima jaku družinu ih

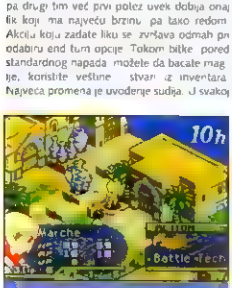


Detaljnost pozadina je poražavajuća

Final Fantasy, zanimljivo igra za kupiti

nešto korisnije

Pogled na teren za vreme borbi je izometrijski nije ravan već različite visine. Naravno što ste više od neprijatelja veću štetu mu nanosite. Opet standardno, ako neprijatelja napadnete sa strane ili još bolje leđa nanećete mu veću štetu nego kada ga napadate spreda. Borbe su u potpunosti potezne ali redosled nije jedan pa drugi tim već prvi potez uvek dobija onaj lik koji ima najveću brzinu, pa tako redom. Akciju koju zadate liku se zvršava odmah po odabiru end turn opcije. Tokom bitke pored standardnog napada možete da bacate magije, koristite veštine, stvari iz inventara. Najveća promena je uvođenje sudija. U svakoj



borbi je prisutan sudija koji je neutralan on na početku borbe iznosi pravila, a ko ih prekrši može biti kažnjen novčano ili uhapšen. Vojnika koga vam uhapse posle morate vaditi iz zatvora plaćajući poveću sumu novca, plus tog vojnika nećete moći koristiti u bitci određen broj puta. Sama pravila koja sudija iznosi igru čine krajnje dinamičnom i zanimljivom. Od vas može biti zahtevano da ne koristite neki tip oružja (npr. ne smete da napadate neprijatelja mačem, lukom itd.) ali da se borite bez magija, veština, napitaka itd. Ova pravila neke borbe mogu učiniti krajnje interesantnim. Baš zbog tih pravila morate imati raznovrsnu družinu jer ako vam družinu čine samo borci prsa u prsa a nalebite na pravilo koje zabranjuje korišćenje mačeva biićete

hendikepirani ma koliko vam likovi bili jaki. Posle svake borbe vaši likovi dobijaju EXP i AP poene. Prvi služe za napredovanje po nivoima a sa svakim nivoom povećavaju se osobine lika snaga, brzina) dok drugi služe za učenje veština. Veštine su vezane za oružja, znači da ti neki lik naučio neku veštinu mora prvo da pronađe tj. kupi oružje koje poseduje željenu veštinu i da se sa njim bori određeni broj borbi (igračima FFIX ce ovaj način biti veoma poznat). Kada vaš lik nauči željenu veštinu, oružje koje ju je sadržalo više nije potrebno radi njenog korišćenja. Ovaj postupak ponavljate dok ne naučite sve moguće veštine. Veruje mi, potrajace

"MISIJE U IGRI DOBIJATE U KRČMAMA, POSTOJE DVA TIPA MISIJA: AKTIVAN TIP MISIJA, U KOJIMA VI UPRAVLJATE SVOJOM DRUŽINOM, I PASIVAN TIP. KOD MISIJA PASIVNOG TIPA SAMO TREBA DA IZABERETE VOJNIKE KOJE ĆETE POSLATI U BITKU I DA ČEKATE DOBRE VESTI OD NJIH KADA SE VRATE. MISIJA IMA PREKO 200, ŠTO VAM DOVOLJNO GOVORI O DUŽINI SAME IGRE."

Misije u igri dobijate u krčmama, postoje dva tipa misija: aktivan tip misija, u kojima vi upravljate svojom družinom, i pasivan tip. Kod misija pasivnog tipa samo treba da izaberete vojnike koje ćete poslati u bitku i da čekate dobre vesti od njih kada se vrate. Misija ima preko 200, što vam dovoljno govori o dužini same igre. Kao nagradu za neke misije dobijate mogućnost da gradite sami svoj "svet" kao u nekoj upravljačkoj simulaciji. Ako objekte na toj mapi postavite na određen način igrate vas nagrađuje. Ovaj mod igre je interesantan, ali nije baš do kraja razrešen i nekako se ne uklapa u ostatak igre. Sve u svemu sam gameplay je čisto savršenstvo. Da bi ste prešli igru treba vam oko 50 sati, a da bi je apsolvirali potrebno je preko 100 sati. Da ne pominjem da se igra može igrati u dvoje preko link kabla. Kada se povežete možete razmenjivati predmete likovi sa vašim drugom ili igrati multiplayer misije koje mogu biti cooperative ili standardni deathmatch. Na kraju ću da navedem jednu jedinu manu koju sam pronašao, a to su menji. Menji u igri su lo organizovani i nisu baš funkcionalni (npr. igra vam ne pokazuje kakve promene karakteristika vašeg lika ce zazvati neko oružje/odlog koji planirate da

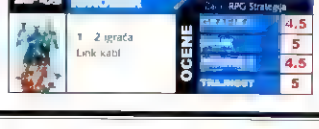
Stajao sam mirno ispred svoje kuće igd odjednom metior me pogodi u glavu

kupite). Iste obavljaju oni svoju dužnost, ali taj deo je mogao biti malo bolje rešen.

Grafika je stvarno odlična. Dizajn likova je malo čudan jer je teško odrediti pol većine likova, ali moram priznati da su stvarno slatki bez obzira kog su pola. Sam teren je jako precizno i detaljno nacrtan, može da se primeti stvarno milion zanimljivih sitnica. Ako se malo udubite u pozadine. Spratovi likova izgledaju odlično, animirani su sa lepim brojem frejmova. Efekti bacanja magija stvarno teraju GBA hardver do maksimuma. Zvuk u igri je odličan, sve zvučne efekti su veoma čisti i ima ih mnogo. Muziku kompozije poznat Nobuo Jematsu, posao je obavio stvarno izvanredno. Jedini problem je što numera ima malo zbog ograničene veličine ketridža. Ova igra pokazuje da ako se koristi sa umećem GBA može da emituje stvarno prijatne zvukove i muziku iz svog malog zvučnika.

Zaboravi na dobro osmišljen, ili nas ne bi bilo

Šta reći osim da što pre kupite ovu igru. Ne zato što pripada Final Fantasy serijalu, nego zato je prva igra iz Square-a za Nintendo uspeo posle više od deset godina, nego zato što je igra naprosto fenomenalna. I na kraju za vaše teško zarađene pare ćete dobiti igru koju možete igrati više od 100 sati što baš nije čest slučaj kod igara za handheld konzole.



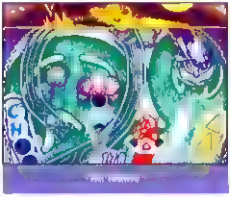
SONIC PINBALL PARTY

Dobra zabava uz tak pečat Sege

Konačno je pred nama flipper sa Sonicom i ostalim likovima iz Segine plejade za GBA. Tako je prethodni flipper za GBA koji je išao pod etiketom Sega - Pinball of the Dead dobro odrađen. Iako sada je Sega ubrzala pravu stvar bacajući na tablu svima nama dobro poznate likove. Osim Sonic-a, a naziva ovog puta Sonic Team je uzeo likove i iz još dve igre: Nights i Samba de Amigo. Nights je izgedanma igra sa Saturn konzole koja je na žalost slabije poznata našim igračima. Samba de Amigo je onaj idi dodatak za Dreamcast u obliku zvečki koji je omogućavao da se u potpunost uživite u vesele ritmove.

Glavni meni vam nudi da igrate dve table direktno preko arcade moda i da ih doktorirate kroz story mode. Story mode obavezno predite jer je to jedini način da otključate Samba de Amigo Tablu. U njemu se u formi turnira nadmećete sa likovima iz Sonica i Nightsa. Zadaci su vrlo jednostavni: svode se na skupljanje poena sa ili bez vremenskog ograničenja. Tako sve do Eggmana koji će od vas zahtevati da za 5 minuta sakupite 10 miliona poena. Jasno je da je potrebno dosta vežbe da bi ste mogli da savladate teže zadatke. Iako da će te sa vremena na vreme morati da se vraćate u arcade mod. Prva tabla sa kojom se susrećete je omaž Sonic Advance-u. Pomeranje loptice kroz peline i udaranjem u mete potrebno je da. kao i u Sonic Advanturama, sakupljate prstenje i obijate badnike. Ikove. Cilj je izvući Eggmana nakon što ga izudarate lopticom. Imaćete gomilu poena. Nights tabla je dosta brža. Zavisno od se videl svim hardcore fanovima flipera. Sakupljanjem plavih lopti moć ćete da se borite protiv Nightmaren negativca koji se prikazuje u tamnoj strani table. Samba de Amigo tabla se razlikuje jer nema bossa koga treba savladati da bi ste išli dalje. Cilj je aktivirati bonus igru u kojoj će te još jednom moći da proverite svoj osećaj za ritam.

Table su popunjene optimalnim brojem elemenata za veličinu GBA ekrana. Iako je sve dizajnirano po ugledu na standardne flipere Sonic Team je do kraja iskoristio mogućnost



ubacivanja virtuelnih elemenata. Time je stvorena dobra atmosfera bazirana na originalnim igrama. Prilikom napredka u okviru table dolazi do blagih promena izgleda, no kako sve element ostaju na mestu (uz eventualno po jedan novi) nećete se osećati izgubljeno u sred igranja. Bonus igre u samom flipery su za svaku pohvalu.

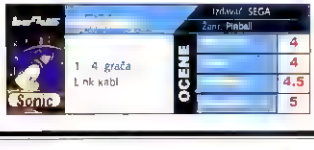
Fizički model je dosta dobro odrađen. Loptica poštuje zakone gravitacije, logično se ponaša. Kontrolu pomalo otežava suviše lagana loptica, no vid se da su autor hteli da što više povećaju otisak brzine da bi se postigla što veća sličnost sa Sonic Nights igrama. Guranje flipera uz pomoć L i R tastera je nešto što treba što pre savladati. Osim za spašavanje loptice koja je na ivici da ode u zaborav to je zgodan način za premeštanje zmedu levog desnog flipera kako bi ste lakše pogodili neki cilj.

"KADA IGRANJE FLIPERA DOSADI TU JE CEO SET BONUS IGARA PRE SVEGA TU JE TINY CHAO GARDEN KOJI JE DODATNO POBOJŠAN U ODNOSU NA VARIJANTE IZ SONIC ADVANCE 1 I 2. PRSTENJE KOJE SAKUPLJATE NA TABLAMA I PREKO KAZINA OVDE SE MOŽE KONKRETNO ISKORISTITI ZA KUPOVINU HRANE I IGRAČAKA"

Kada igranje flipera dosadi tu je ceo set bonus igara. Pre svega tu je Tiny Chao Garden koji je dodatno poboljšan u odnosu na varijante iz Sonic Advance 1 i 2. Prstenje koje sakupljate na tablama i preko kazina ovde se može konkretno iskoristiti za kupovinu hrane i igračaka. U okviru gajenja vašeg virtuelnog ljubimca imate još dve mini igre. Postoji mogućnost povezivanja sa Game Cube-om radi transfera Chaoa u Sonic Adventure 2 Battle. Sonic Adventure DX Director's Cut koji bi trebao da izađe. Kazino je u stvari flipper varijanta ruleta, jednorukog đeka i binga, od kojih je samo ruleti na početku dostupan. Tu su 3 igre za link vezu koje ne zahtevaju dodatne kartridže. Dve su varijante hokeja a treća, najzabavnija, je neka vrsta ogromnog flipera gde lopticu treba popeti što više.

Grafika dosta dobro izgleda iako ne iskorišćava napredne režime koje GBA poseduje. Proizvođač se trudio da se više stvori atmosfera originalnih igara nego da preteruje sa grafikom i tu je stvoren dobar balans. Muzika će biti dobro poznata svima koji su već imali dodira sa Sonic/Nights igrama. Same melodije su sasvim dobre, međutim zvuk nije baš najčistiji. Zvučni efekt zauzvrat zaslužuje svaku pohvalu.

Sonic Pinball Party je definitivno najbolje ostvarenje na temu flipera u GBA svetu. Osim beskrajnih sati zabave koji će pružiti igranje flipera, mini igre će definitivno učinit da ova kertridž dugo ne vadite iz vašeg Game Boy-a.



CRASH NITRO KART

Kako ažurno dobro je ta nova Mario kartu

Od kada se pojavio Super Mario Kart pre jedanaest godina mnoge situacije da se mnogi likovi iz sveta igara obazivu u večno zanimljiv svet karting trka. Ovo nije mali ćudno s obzirom da je mnogo lakše pro dati igru sa već poznatim likovima nego pro turati neke nove. Tako smo tokom godina osim sa Marioom mogli da se vozimo sa Patkom Dačom, Srekom, Sunderom, Bobom sa mnogim drugim virtuelnim herojima. Jedna od najuspešnijih franšiza ovog tipa je bio Crash Team Racing za prvi Playstation. Tajna uspeha ovih igara na tržištu je ne u velikoj zabavnosti koju pružaju kada se kontrola uhvati, celo društvo. Ne pretendujući da budu ni malo realne simulacije vožnje karbriga već stopostotna zabava može se reći da predstavljaju podžanr za sebe.

"DA BI STE OTVORILI SVE STO SE OTVORI T MOŽE NEOPHODNO JE DA IGRU PREĐETE I KAO ČLAN DOBROG A I KAO ČLAN ZLOG TIMA IAKO JE BROJ NIVOA TRI PUTA MANJI U ODNOSU NA MARIO SUPER CIRCUIT (13 NASPRAM 40) IGRA VAM NECE BRZO DOSADITI SA 20 RAZL ČITIH LIKOVA I VELIKIM BROJEM CILJEVA KOJE TREBA POSTIĆI IMAĆETE ZABAVU ZA DOSTA DUG PERIOD"

Crash, Coco, Neo Cortex svakako nisu popu larni kao Mario i Donkey Kong, no ovog puta je studio Vicarious Visions odradio svoj posao za svaku pohvalu. Crash i njegova ekipa su kidnapovani od strane Veloa i primoćeni da se trkaju protiv Neo Cortexa i ostalih zloća. Na samom početku imate izbor između Adventure, Arcade, Time Trial i Link modova. Izbor nivoa je dosta sužen, tako da je topla preporuka da predete Adventure mod u kome osvajanjem trofeja otključavate ne samo nivoe nego i dodatne likove kao i varijanta

Likovi su podeljene na dve etape - "dobru" koju vodi Crash i "zlu" koju vodi Neo Cortex. Da bi ste otvorili sve što se otvoriti može neophodno je da igru predete i kao član dobrog a i kao član zlog tima. Iako je broj nivoa tri puta manji u odnosu na Mario Super Circuit (13 naspram 40) igra vam neće brzo dosaditi. Sa 20 različitih likova i velikim brojem ciljeva koje treba postići imaćete zabavu za dosta dug period.

Tipovi trka koji se pojavljuju u Adventure modu pored standardnih uključuju i trke jedan na jedan protiv bossova, trke na vreme, kao i interesantne trke u kojima je cela ekipa slova C, N i K trkajući se protiv kompjuterski vođenih protivnika. Sami nivoi su dosta dobro urađeni. Za razliku od Mario Karta u novošću u njemu, skupljanjem brestkova osim najveće brzine postže se i jačina oružja. Skakaonice ubrzivači i oružja ima u dovoljnoj količini optimalno je raspoređeno po nivou. Pitanje je ukoliko ne bude se reć da bih dodataka ima u što veću kolicinu sto igru čini dosta zabavnom.

Nezvesnom do samog kraja trke. Postoji deset različitih vrsta oružja i ono je dodatno poboljšano u odnosu na prethodne kart igre. Na primer, ako ispalite bombu vidite da ona malo protivnika dovoljno je da ponovo pritisnete L. Laser sto dovodi do aktiviranja iste bez potrebe da pogodi metu. Ovo zvežbate mnogo cete lakše ganjati protivnike. A protivni

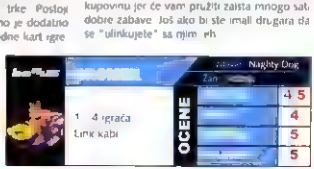
ka je na zavidnom nivou što već početne nivoe čini dosta zanimljivim. Ovo je za svaku pohvalu jer je veliki broj GBA igara dosta neu ravnotežen po pitanju težine.

Zabava za do 4 prijatelja

Upotrebom Mode 7 funkcija za kreiranje pseudo 3D okruženja odrađen je dobar posao. Grafika zaista izgleda odlično. Ono čemu se može uputiti zamerka je što u pojedinim situacijama kada je na ekranu veći broj likova dolazi do blagog kočenja, ali s obzirom da je GBA iskonšćen do kraja teško da bi se takve situacije mogle izbeći. Ovi blagi prekidi n malo ne ometaju samo igranje kontrolu kartinga. Muzika koja prati igru ce biti poznata onima koji su već igrali neku od Crash gara. U pitanju su remiksi starijih melodija i zvuče tak mada je i neka nova melodija mogla da se nađe u igri. Zvučni efekti su na zavidnom nivou. Svaki lik ima svoje komentare kada ispaljuje oružje, tako da nije monotono prelazit iste nivoe sa različitim likovima.

Link opcija omogućava da svoje umeće podelite sa još tri igrača, tek onda igra dobija svoj pun smisao. Osim za GBA Crash Nitro Kart je izašao za sve konzole poslednje gen eracije. Moguće je izvršiti povezivanje sa Game Cube verzijom čime se otključava, a jo dva lika. Potez proizvođača koji zaista treba cenit je svetska top lista. Naime na internet adres www.vivisons.com/crnka možete uka cati šifru koju igra daje i tako videt koliko ste zaista dobri.

Sve u svemu igra koja svakako zaslužuje kupovinu jer ce vam pružiti zaista mnogo sati dobre zabave. Još ako bi ste imali drugara da se "ulinkujete" sa njim eh.



ISTORIJA KONZOLA

4. DEO

U prethodnom nastavku ovog serijala smo napomenuli da je pojava Turbografix-16 konzole označila početak nove ere u istoriji konzola, tačnije nagovestila je pojavu nove generacije konzola.

16-bitna era

Sega Megadrive

Revolucija je počela u oktobru 1988. godine. Naime, tada se u Japanu pojavila prva prava 16-bitna konzola, Sega Megadrive. Postigla je izuzetan uspeh u Japanu, a za nju su izdali i brojni hitovi od kojih bismo definitivno izdvojili After Burner i Golden Axe. Ne samo da se sada ove stare arkadne hitove mogli da igrate i kod kuće, već su oni bili i veoma bliski arkadnim verzijama. Inače, konzola je koristila procesor Motorola 68000, brzina je bila 7.68 MHz, imala je 64 kb RAM-a i 64 kb VRAM-a, podržavala je rezoluciju od 320x224 i 64 boje na ekranu. Sega je ubrzo započela veoma agresivnu reklamnu kampanju, što je uskoro rezultovalo saradnjom sa Electronic Artsom i uskoro se pojavio čitav niz kvalitetnih kon-

Sega Genesis

verzija igara sa automata, ali i novih ostvarenja, rađenih posebno za ovu konzolu (uglavnom su u pitanju bile sportske igre). Godine 1989. ova konzola pojavila se i u Americi, i to pod imenom Sega Genesis. Odmah je prodata u velikom broju primeraka, ali pravi bum je usledio tek nešto kasnije. Naime, kompanija je u međuvremenu radila na jednom tajnom projektu koji je svešćen u leto 1992. godine. U pitanju je bila igra Sonic the Hedgehog koja je u potpunosti iskoristila sve potencijale ove konzole, a rezultat je bila zaista spektakularna grafika, animacija kao i odličan zvuk, a pri tom i neverovatna brzina. Zahvaljujući svemu ovome, Sonic je ubrzo postao i zaštitni znak, maskota Sege, pogotovo u predstojećoj kampanji koja će uslediti nakon Nintendovog pokušaja partnanja Sega Genesisu. Tokom predstojećih godina, Genesis je doživeo i brojne promene, između ostalog i prenosivu verziju po imenu Nomad.

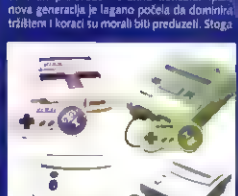
Počinju devedesete

Godine 1989. mali razvojni tim koji je do tada uglavnom radio igre za Nintendove konzole - ŠNK (Shin Nihon Kikaku) - odlučio je da se i sam okuša u proizvodnji konzola. Zapravo, prvo je ova kompanija na tržište izbacila MVS (Multi-Video System) koji je bio arkadna mašina (ili automat) i a mogao je da podrži više igara istovremeno. Njegova glavna predost bila je u dizajnu hardvera - kroz koji su činili 16-bitni mikroprocesor (68000) kao i 8-bitni mikroprocesor (Z80). Proizvodnja je time postala znatno jeftinija, a MVS je mogao da podrži do četiri igre istovremeno, koje bi se smenjivale. Zatim su mimo iz SNK odlučili da preduzmu još jedan, prilično smeo korak. Napravili su kućnu verziju MVS-a 1990. godine, nazvanu Neo Geo. Mnogi su mislili da je ovaj potez pomalo sulud, prvenstveno zbog cene od 650 dolara koliko je koštala ova konzola, a zatim i zbog previsoke cene samih igara za nju. Ipak, kockanje se isplatilo, i to 1992. godine kada se pojavila arkadna igra Street Fighter 2, zbog koje su se mnogi ranijih

Neo Geo

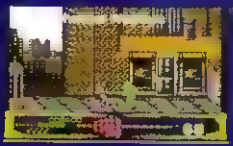
fanovi vratili automatima. SNK je iskoristio ovu situaciju i napravio verzije ove igre pod imenu Fatal Fury i Art of Fighting koje su na tržištu prošle sjajno. Uskoro su i drugi razvojni timovi počeli da rade igre za Neo Geo. Mnogi i danas misle da je, uprkos visokoj ceni, u pitanju bila fenomenalna mašina za igranje, između ostalog i zbog toga što je memorijska kartica ove konzole mogla da podrži 19-27 snimljenih pozicija, a radila je i na arkadnoj mašini i na kućnoj konzoli. Tako ste mogli da igrate igru na automatu, snimite poziciju i zatim nastavite igranje kod kuće. Zahvaljujući ovome, konzola je ostala popularna godinama, iako, moramo priznati, samo među hardcore fanovima.

Nakon velikog uspeha NES-a/Famicoma, Nintendu se nije žurilo da uleti u trku, tačnije da i on proizvede 16-bitnu konzolu. Ipak, nova generacija je lagano počela da dominira tržištem i koraci su morali biti preduzeti. Stoga



Super NES

Commodore 64Game System



Street Fighter 2

nije bilo nikakvo iznenađenje kada se 1989. godine pojavio Super Famicom. Čim se pojavio, ova konzola je bukvalno preuzela 80 posto japanskog tržišta. Sistem je bio veoma impresivan, podržavao je zumiranje i rotaciju (Ravnni Mode 7), što drugi tadašnji sistemi nisu mogli. Koristio je 16-bitni procesor Custom 65C816 na 3.58 MHz, imao je 128 Kb RAM-a, 64Kb video memorije, rezoluciju od 256x224, a podržavao je 256 boja na ekranu. Godine 1991. konzola je izbačena i na američko tržište i to pod nazivom Super NES. Iako je tada većina razvojnih timova radila za Segu, Nintendo je uskoro uspeo da obezbedi zavidnu količinu igara za svoja tada, a najveći udarac za Segu bilo je to što je uskoro dobio novu i na Street Fighter 2. Super NES je još duge godine popularan, iako su ga potpuno stalno nadvisile i rivalstvo sa Segom. Trka je bila nevidosrena i tražila je stalno nove i nove inovacije. Tako je Nintendo donedo odluku i da sklopi ugovor sa kompanijom Argonaut Software koja je proizvela poseban čip. Ovaj čip je omogućio SNES-u da prikaže 3D grafiku, što je bio prilično revolucionarni korak, a omogućio je pojavu nekih, sada legendarnih igara kao što je na primer Star Fox.

Sredinom osamdesetih Philips i Sony su se udružili kako bi uveli novi CD standard. Ta je rezultirala pojmom Philipsa CD-I 210 koji je zapravo bila multimedijalni sistem koji je mogao da pušta interaktivne CD-I disove, audio CD-ove, CD+G (CD-grafika), VCD-ove (video CD-ove) i Karaoke CD-ove. Ipak, iako da tržište nije baš bilo spremno za ovako nešto, te je Philips odlučio da reši mašinu, ali ovega puta kao konzolu. Philips CD-I 450 je sadržavao i gamepad, a u kompletu s njim je dolazila i igra Burn Cycle. Koristio je šesnaestobitni 68070 RISC čip na 15.5 MHz, sa 1.5 MB RAM-a, podržavao je rezoluciju od 384x280 do 768x560, a cena mu je bila 400 dolara. Ovako visoka cena, kao i nedostatak kvalitetnih igara doveli su do potpunog propasti ovog sistema na tržištu.

Još nekih osamdesetih pojavio se i jedan jedinstveni kompjuter koji se i danas ponosi sačuvaju sa nostalgijom. U pitanju je bio legendarni Commodore 64. Ipak, kompanija Commodore bacila je oko i na tržište konzola. Tako se 1990. godine, kada je Amiga bila na vrhuncu, pojavila i njihova konzola po imenu Commodore 64Game System. U suštini je u pitanju bio prepakovani Commodoreov 64 kompjuter koji je dolazio u paketu sa tastaturom, džojstikom, CD drajvom i standardnim ROM čipom. Koristio je 8-bitni procesor CSG 6510 na 1 MHz, imao je 64 Kb RAM-a, rezoluciju od 320x200, 16 boja, a cena mu je bila 99.99 funti. Nažalost, ova konzola nikada nije ni približno dostigla popularnost samog kompjutera - a imala je i ogromnog, nedostižnog konkurenta u ubedljivo najpopularnijem kućnom računaru do tada, Amigi koju je takođe proizvodio Commodore. Veoma brzo je povučena iz prodaje, a nikada nije prodata van Evrope.

Philips CD-I nije bio jedini pokušaj svoje vrste. Naime, kompanija 3DO je takođe odlučila da pokuša da napravi novi multimedijalni standard. Rezultat svih pokušaja bio je 3DO Interactive Multiplayer. Mogao je da pokreće 3DO interaktivni softver (igre), audio CD-ove, CD+G, foto CD-ove, kao i video CD-ove. Sanyo, Panasonic i Goldstar su ubrzo otkupili prava za korišćenje ovog sistema. Prodaja je započeta početak 1993. godine. Sposobnosti ovog sistema su bile daleko ispred svog vremena. To nije bio prvi 32-bitni sistem u istoriji, ali jeste bio prvi 32-bitni sistem u Americi. Ipak, istovremeno je bio u pitanju i jedan od najskupljih sistema ikada (cene se se kretale oko 700 dolara, pa i više), te je bio isključivo privilegija bogatih igrača. Za njega su takođe izašle mnoge sada legendarne igre, mediokrijeme i prvi Need For Speed i Road Rash. Nažalost godine kasnije, 1995, kompanija 3DO pokuša je da najavljuje novu tehnologiju po imenu 3DO M2. Suštaslo se da će ona biti sedam puta jača od bilo koje postojeće konzole. Nažalost, ova ideada nije ostvarila svoj lost dana.

3DO

IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube

NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!

- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

THE GAMES

tel. 063 / 882 33 33
064 / 117 53 34

Pobednik

Telefonski servis "Pobednik" je opet na vama! Iz nove bazeze igara:
Je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Ukucajte jedinstvenu poštu i ratavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opisu jedan ratavite svoju poštu i dobićete najnovijeg šifru koja je vam omogućiti da u svoj mobilni upamti novu igru. Ovu jedinu poštu za svaki broj i model telefona možete koristiti i za Nokia i Sony Ericsson a uskoro i za ostale telefone. Ukoliko nemate Internet, ili ne znate kako da ratavite poštu, pozovite nas i mi ćemo vam je ratavite.

TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova usluga je igranje! Sve vaši broj najnovijih trikova za najnovije igre za Playstation 2, Playstation 1, PC rekorde, Game Boy i Game Boy Advance konzole. Ako ste se ikad u životu ili nekoje igrice, POBEDNIK je vam na kraju ove igrice. Sve trikove, rekorde i tajne, ili ako vam je nešto nije jasno, pozovite 041 20 20 20 i u opisu ratavite vrstu igre i vaše ime. Ako ste prvi na pozivu 041 20 20 20 i u opisu ratavite vrstu igre i vaše ime, ili ako ste prvi na pozivu 041 20 20 20 i u opisu ratavite samo POBEDNIK!

VESTI

Sveže, udarne, retke i neke drugačije vesti iz sveta igara, sa aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera.

IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Pozovite

Nova Pobednikova usluga je igranje! Sve vaši broj najnovijih trikova za najnovije igre za Playstation 2, Playstation 1, PC rekorde, Game Boy i Game Boy Advance konzole. Ako ste se ikad u životu ili nekoje igrice, POBEDNIK je vam na kraju ove igrice. Sve trikove, rekorde i tajne, ili ako vam je nešto nije jasno, pozovite 041 20 20 20 i u opisu ratavite vrstu igre i vaše ime. Ako ste prvi na pozivu 041 20 20 20 i u opisu ratavite samo POBEDNIK!

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC

Playstation

Playstation 2

GB color

GB ADVANCE

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

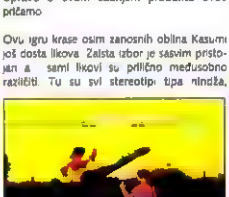
Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

DEAD OR ALIVE

1996 godine kao prva ne SEGA-ina igra za MODEL2 arkadni sistem pojavio se prvenac iz danas čuvenog Dead or Alive serijala. Došao je u vreme početka procvata 3D 1 na1 borilačkih igara i rešio da na tom tržištu i ostane. Mnoge stvari su bile dosta jedinstvene za igru i izdvojile su je iz mase što je u stvari bio jedini put ka uspehu i preživljavanju u već tada tvrdoj konkurenciji.

Na prvi pogled igra je privlačila svojom izvanrednom grafikom i onim na čemu je primenjena. Naime u to vreme počinjale su priče o virtuelnim idolima. Prvi pravi virtuelni idol se pojavio baš par meseci pre toga u Japanu i ljudi su bili željni upravo takvih stvari. Poligonalne devojke, poželjno oskudno odevene su bile roba koja je garantovala uspeh. Tecmo i Team Ninja su to dobro znali. Napravivši pristojnu 3D borilačku igru ubacili su upravo ovakve elemente u nju pustili je na tržište. Uspeh je bio zagarantovan. Sa MODEL2 praćeći trend da igra mora grafički izgledati apsolutno fenomenalno, igra izlazi za SEGA Saturn konzolu iz koje izvlači skoro maksimum. Čak omogućava online igranje preko modema, ali samo u Japanu. Posle dužeg vremena uviđeno je da je port za Sony PlayStation neizbežna stvar pa njega prave Upravo o ovom zadnjem produktu ovde pričamo

Ovu igru krase osim zanosnih oblina Kasumi još dosta likova. Zaista izbor je sasvim pristojan a sami likovi su prilično međusobno različiti. Tu su svi stereotipi tipa nindža, kunoiči (ženski nindža), ogromna mrcina, Brus Li klon slično. Sve u svemu 9 likova kao i dva sakrivena od kojih je jedan sasvim novi napravljen specijalno za PSX verziju igre a to je Ayane koja će vremenom postati jedan od zaštitnih znakova serijala. Osim toga igra nudi i biranje kostima za likove gde promene kostima nisu minimalne nego je svaki kostim baš zasebno lepo urađen.


Even she kicks high!

"GRAFIKA U OVOJ IZDANJU DEAD OR ALIVE-A JE DONEKLE KONTROVERZNA TEMA. SA JEDNE STRANE SE IŠLO NA PROSTIJI SISTEM SENČENJA TAKO DA NA PRVI POGLED IGRA KOJA INAČE IMA GRAFIKU KAO JEDAN OD SVOJIH PRIMARNIH ADUTA NE IZGLEDA NEŠTO POSEBNO, ALI TO JE BILO NEOPHODNO URADITI DA BI SE DOBILO DOVOLJNO PROCESORSKE SNAGE ZA ONO ŠTO JE TEAM NINJA IMAO U PLANU."

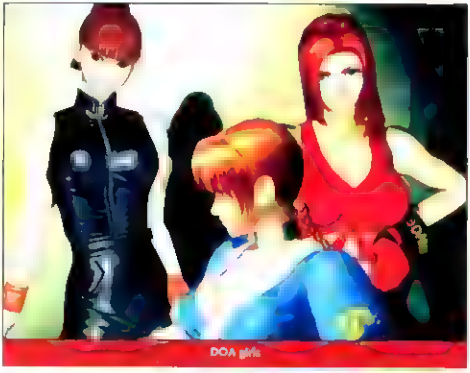
Grafika u ovom izdanju Dead or Alive-a je donekle kontroverzna tema. Sa jedne strane se išlo na prostiji sistem senčenja tako da na prvi pogled igra koja inače ima grafiku kao jedan od svojih primarnih aduta ne izgleda nešto posebno, ali to je bilo neophodno uraditi da bi se dobilo dovoljno procesorske snage za ono što je Team Ninja imao u planu. Ono što grafiki izdvaja ovu igru iznad ostalih je činjenica da odeća na likovima nije prosto nalepljena na njih nego je zaseban objekat koji se kreće po posebnim zakonima tako da sada imamo odeću koja se gužva, naborava i viori prateći kretanje vašeg lika. Efekat svakako vredan malo prostijeg sistema senčenja. Sa druge strane PlayStation nije imao dovoljno procesorske snage da taj efekat odradi do kraja pa se javljaju veliki problemi sa prolaskom odeće kroz telo. To je doduše moguće primetiti kod svega par kostima, a i pored te mane taj sistem je odličan i upravo je on omogućio već spomenuti veliki broj kostima po liku njihovu raznovrsnost. Cena svega gore navedenog se ogleda i na pozadinama koje su dosta uprošćene u odnosu na original. Izostali su 3D

Raidou vs Ayane

detalji iz pozadina ona su sada prosta slika koja se rotira prateći hiperaktivnu kameru. Taj sistem nije loš i viđen je u skoro svim 3D borilačkim igrama na PlayStation-u samo eto nije kao na originalu.

Zvučno igra nije dorasla svojoj grafičkoj komponenti. Ne kazem da je zvuk ili ali jednostavno nije dorastao grafici. Glasovi likova su najsvetlija tačka u celoj toj priči. Profesionalno urađeni u originalu i fino preneseni. Mogla je biti i po koja rečenica više ali to nije tako strašno. Efekti su čista klasika, nema ničeg lošeg u tome ali nema ni ničeg posebno dobrog. Jednostavno zvukovi borbe su generički urađeni i ne preterano uverljivi. Isto se može reći i za muziku. Jednostavno ne ostavlja neki dubok utisak. Prava šteta što zvučna komponenta nije do kraja ispratila grafičku. Dobar zvuk može zaista mnogo doprineti atmosferi igre

Došli smo i do onoga što je okosnica svake borilačke igre a to je sam sistem borbe. Malo šta imam podeljena mišljenja o ovom delu igra je definitivno sočna laka za početi ali opet neki elementi nedostajali su nedovoljno uverljivi. Možda je ovo samo primedba čoveka koji se suviše navikao na 2D inkarnaciju žanra ali ću pokušati da obrazložim svoje mišljenje u daljem tekstu. Sama borba izgleda efektno. Tu nema reči pogovora. Potezi su dobro osmišljeni mada ponekad stvarno preterani, i prosto je zadovoljstvo razbacivati protivnike unaokoloo (razbacivati je ovda pravi izraz jer protivnici se zaista razleću unaokoloo pod vašim udarcima, ali i vi kada vas isti onako muški potkači) Takođe kovi su prilično raznovrsni po stilovima tako da ne dolazi do monotonije. Sa tačke gledišta


DOA girls

jednog kibicera igra je stvarno odlična.

"PRAVA KOMPLEKSNOST JE POSTIGNUTA VARIJABILNOŠĆU POTEZA U ZAVISNOSTI OD SMERA KOJI DRŽITE NA D-PAD-U. SVAKI POTEZ MNOGO VARIRA OD TOGA. TU SU NARAVNO PRISUTNI I "SPECIJALI" TJ. POTEZI KOJI ZAHTEVAJU UNOS ODREĐENE SEKVENCE "

Kontrole su precizne i likovi na ekranu trenutno reaguju na priske tastera na džojpedu. Njihova kompleksnost je opet mašta u dlaku. Sa jedne strane koncept je prilično prost imate 3 tastera za napade jedan za bacanje slično (free taster), ali kada se uključe L i R tasteri u tu priču taster situacija se donekle zakomplikuje. Prava kompleksnost je postignuta variabilnošću poteza u zavisnosti od smera koji držite na D-pad-u. Svak potez mnogo varira od toga. Tu su naravno prisutni i "specijali" tj. potezi koji zahtevaju unos određene sekvence. Ne u igri nema magija, i ostali dhžabidža samo se potezi izvode eto malo kompleksnije. Kao i u svakoj drugoj modernoj borilačkoj igri tu je i poseban podsistem posvećen višestrukom vezivanju udaraca, tzv. komboima. On je takođe prilično dobro ograđen, iako malo pati od dial-combo simptoma (izvođenje komboa prostim pritiskanjem niza tastera) nije strašno jer za napredne tehnike to nije dovoljno. Timing i pažljiv odabir varijacija napada posta je ključan. Ono što je potrebno nagiasiti je da se neki napadi men-

Ovakve poruke nikogi nemaju i kod kolekcionara

jaju u komboima radi opet povećanja kompleksnosti borbe ali i njene vizuelne atraktivnosti. Igra nema mnogo mogućnosti žongiranja protivnicima (održavanje bespomoćnog protivnika u vazduhu udarcima) po čemu je Tekken koji je imao već dva dela kada se pojavio DOA za Playstation bio poznat. Žongiranja ima, i potencijalno su razomija od navedenih Tekken varijanti samo ih je dosta teže pokrenuti i najčešće zahtevaju pravilan counter ili bacanje protivnika van ringa. Ovo je definitivno činjenica koja će podeliti publiku, i dok sam ja protiv besomučnih žongiranja drugi upravo vole takva izvijavanja.

U ovoj igri nema Ring-out-a tj. nema ga u smislu u kakvom smo navikli iz drugih igara već je implementiran novi sistem nazvan Danger Zone. Kada jedan lik izbaci iz ringa drugog ovaj poleti nebu pod oblake ko da je nagazio na nagazmu minu (minimum protivtenkovsku, sve sa eksplozijom pod nogama) Što oduzima energiju i omogućava protivniku par dodatnih udaraca dok vi putujete ka devetom nebu. Da li

Ista u svakoj borilačkoj igri

je to dobro rešenje zavisi od ukusa ali eksplozije definitivno izgledaju, malo van konteksta igre gde su se sem tog detalja držali čiste primene plemenitih veština čiji je cilj promena ličnog opisa protivnika. Ono što je zanimljivo je i da se iz ringa slobodno sme izletati i da se ništa neće dogoditi dok neko od likova ne bude oboren pa pod. Čudne neke mine.

Još jedna specijalnost igre je takozvano free dugme koje ima dvostruku funkciju. Osnovna funcija mu je blok koji radi kao i u svakakoj drugoj igri, tj. postoji visoki i niski blok. Niski štiti od niskih udaraca, ali ne od udaraca iz skoka i overheada (udarci koji računaju kao udarci iz skoka mada se izvode sa zemlje), dok sa visokim za til čas ostanete bez kontakta sa majčicom zemljom (isti će te odmah ponovo uspostaviti, nadajući se da taj luisuz niste platili pokojim zubom ili noskom). Druga namena su reverse i counter. Pritiskom na kvadrat i smer vaš lik će pokušati da uhvati protivnika u njegovom potezu i izvede nešto svoje. To može biti reverse, tj. kratko odbacivanje protivnika posle čega mu možete ako ste dovoljno brzi, veši sasuti svoj omiljeni combo u facu ili counter koji je udarac ili bacanje koje lik automatsk. odradi po pritisku na smer i taster. Naravno ovo zavisi od lika do lika kao što i vremenski okvir za izvođenje ishitih varira sa likovima (neko reče da su poenta ove

Snežni stage je uvek postojao

igre ženski likovi? Šta mislite šta sa tim mislim?). Upravo je ovo najveći kamen spoticanja ove igre kod mene i ostalih ljubitelja ovog žanra, još od njegove 2D inkarnacije gde je counter dokaz veštine, jer je to prekidanje protivnikovog poteza svojim bržim potezom ili potezom koji vas ostavlja van domašaja protivnikovog napada a opet u dometu vašeg. Ovo dopiniosi spektakularnosti borbe i pristupačnosti igre širokim masama ali umanjuje

Lei Fang

Dead or Alive serijal se [illegible] I [illegible] kombinacija [illegible] konverzija [illegible] na konsoli [illegible] grafičkom [illegible] na [illegible] ju:

Dead [illegible] 1996
Dead [illegible]
Dead or Alive – [illegible]
Dead or Alive [illegible] based system) – [illegible]
Dead [illegible] 1998
Dead [illegible] PlayStation [illegible]
Dead or Alive 2 [illegible] Dreamcast – 2000
Dead or Alive 2: [illegible] PlayStation 2 – 2000
Dead or Alive 3 – XBOX [illegible]
Dead or Alive [illegible] - XBOX – 2003

satisfakciju izvođenja i učenja određenih tehnika

"ONO ŠTO SE JOŠ MOŽE NAVESTI KAO MANA JE ODSUTNOST IMPLEMENTACIJE PRIČE KOJA PRATI IGRU, ŠTO JE VEĆ ODAVNO BIO STANDARD U TO VREME, U SAMU IGRU. NEMA INTERAKCIJE MEĐU LIKOVIMA NITI NEKIH DODATNIH SEKVENCI ČAK ŠTA VIŠE NI KRAJ, KADA PREĐETE IGRU, SE UOPŠTE NE BAVI TIME. AKO ŽELITE DA SAZNATE PRIČU KOJA PRATI IGRU MORAĆETE DA PROČITATE UPUTSTVO KOJE DOLAZI UZ NJU ILI POTRAŽITE NEKI DRUGI IZVOR."

Ono što se još može navesti kao mana je odsutnost implementacije priče koja prati igru. Što je već odavno bio standard u to vreme, u samu igru. Nema interakcije među likovima niti nekih dodatnih sekvenci. Čak šta više ni kraj, kada pređete igru, se uopšte ne bavi time. Ako želite da saznate priču koja prati igru moraćete da pročitate uputstvo koje dolazi uz nju ili potražite neki drugi izvor.

Mislim da ovo nije neki ključni element igre ali itekako može doprineti celoj atmosferi. Pogledajte samo kako to radi SNK. Još jedna stvar pomalo kvari atmosferu igre a to je neizbalansiranost kompjuterskih protivnika. Dok će te većinu presušati bez ikakvog razmišljanja na normalnoj težini kada dođete do predzadnjeg meča igra nagio postaje praktično nemoguća. Nije da je nemoguće preći nego kompjuterski vođen lik svaku vašu grešku ili nepromišljenost koristi da vas posalje u carstvo snova. Takav nagli prelaz definitivno nije na mestu, i ume da frustrira. Osim toga dajuje kao da isti ta lik može u slučaju nužde da izvede counter iako je upravo usred strukturalnog remodeliranja svog modela kroz neki od komboa sve dok je nogama na zemlji. Veoma iritirajuća pojava.

Meni je dosta bogat što je veoma pohvalno. Osim što nude klasične modove kao što su

Warriors je jedan od lepših stage-ova

survival (gde vam se energija prenosi iz borbe u borbu dok ne poginete), tournament (klasičan mod za jednog igrača) time attack (gde je cilj odrati što više protivnika za što kraće vreme) i training (u kome vežbate poteze) tu su team battle gde vodite dva lika (jednog po jednog, možete ih menjati u toku borbe), VS mod za borbe protiv ljudskih protivnika i kumite mod gde se borite u 30 - 100 rundi sa protivnicima koji su dosta jači od onih u normalnoj igri gde se računa procenat dobijenih borbi. Opcije su takođe opšime i može se stvarno podesiti sve i svašta što vas može zanimati u vezi igre a najupečatljivija opcija je "bouncing breast". Za objašnjenje pogleda, sledeći pasus.

Za kraj sam ostavio poslasticu koja koja se vuče još sa originalne verzije za MODEL2 arkadnu mašinu a to je takozvan "Me Bouncy" (po nadimku Mai Shiranui iz King of Fighters) efekat. U težnji da što više iskoriste pomanju za poligonalnim mesom autori su implementirali fiziku koja bi trebalo da simulira kretanje masivnih ženskih grudi kojima su likovi u igri (naravno samo ženski), obdareni. Efekat je bio sve samo ne realan. Talasanja koja u tom predelu proizvode nagla kretanja su toliko intezivna da je to prosto smešno. Da stvar bude još gora kretanje je uglavnom po vertikalnoj osi kao da gravitacija ne postoji. Upravo je ova efekat uz činjenicu da devojke zanosnih oblina u kratkim sukanjcama izuzetno visoko dižu noge sa kamerom koja snima iz pravog ugla, inicijalno privukao mase igrača ovoj igri.

Ostaje još samo da kažem da igra pored svih mana nikako nije loša. Prvi Dead Or Alive je vrlo dobra i čak izvrsna igra u zavisnosti od ukusa. Jedini realni problem igre je AI koji davi (ali ako igrate sa društvom tog problema nema) i zvuk koji bi stvarno mogao biti bolji. Igra je kasnije zrodila izuzetno popularan serijal, sa milionima fanova širom sveta to dovoljno govori o kvalitetu.

IGRAJ SE!

PS one™

samo 7.200 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 mesaci
- express krediti - Societe Genneral

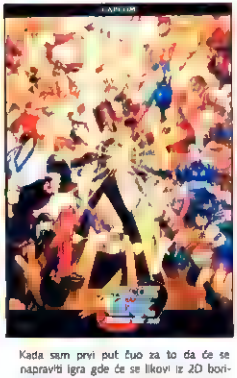
Garancija 6 meseci i obezbeđen servis

Beograd - Gospodara Vučića 160, tel: 011/2-427-355, 30-66-916, 30-66-917
Beograd - Svetogorska (Cara Dušana 47, tel: 011/3222-505

Posetite nas sajt i poručite naše proizvode preko internet www.beosoft.co.yu

CAPCOM VS SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

Svi su šuškali o tome, niko nije verovao ali vidite, to je istina. Došlo je vreme da se vidi ko je zaista najjači. I zaista Capcom je uradio ono što su mnogi priželjkivali ali nisu verovali da će se ikada desiti



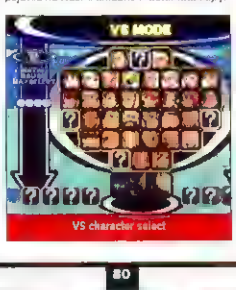
Kada sam prvi put čuo za to da će se napraviti igra gde će se likovi iz 2D borilačkih igara, dve firme koje pretendiju na tron kralja žanra Capcom-a i SNK-a, moći boriti jedni protiv drugih zamrznuo sam se u mestu a maja baš nastala od puke želje za ostvarenjem ovog sna, polako je curela sa kraja mojih usta. Potencija je definitivno bio tu, a da li je iskorišćen pa idemo dalje

Prvo malo predloška o korenima ove igre. Za Capcom manje više svi znamo, i znamo njihove najveće hitove među 2D tabadinama (da predemo na ovaj narodno korišćeniji kraći izraz) prvenstveno Street Fighter Darkstalkers (Vampire Savior, Vampire Hunter) serijale igara. Na žalost SNK je za nekih 95% ljudi ovde nepoznanica. Iako je na svetskom nivou popularnost SNK jednaka ako ne veća od Capcom-ove u pojedinim delovima sveta, kao što su severna Amerika i neki manji razbacani delovi Evrope, praktično niko nije čuo za tu firmu. Čak i među ljubiteljima ovog žanra ima ljudi koji su ostali uskraćeni za uživanje u njihovim delima (Srbija je poseban slučaj gde većina smatra da je Mortal Kombat inače generalno ne baš toliko omiljen popularan serijal, jedina prava i najbolja igra ovog tipa). To je prava šteta jer su ove igre apsolutno među najboljima. SNK-ovi serijali poput Fatal Fury-a, Art of Fighting-a, Last Blade-a, Samurai Showdown-a i naravno njihovog najpopularnijeg serijala King of Fighters, imaju horde obožavalaca to ne bez razloga

"SNK-OVI SERIJALI POPUT FATAL FURY-A, ART OF FIGHTING-A, LAST BLADE-A, SAMURAI SHOWDOWN-A I NARAVNO NJIHOVOG NAJPOPULARNIJEG SERIJALA KING OF FIGHTERS, IMAJU HORDE OBOŽAVALACA I TO NE BEZ RAZLOGA."

Upravo su ove dve firme potpisale zanimljivi ugovor kojim jedna drugoj omogućavaju korišćenje likova suparničke kompanije u po tri igre. Naravno, kompanije nisu donele takvu odluku olako. Da jedna ne bi zloupotrebila tu dozvolu da pokuša da obori rejting druge, izvrgavajući igre i likove suparničke kompanije rugli, stvorena je posebna kontrolna klauzula. Naime dogovoreno je da proces nastajanja svake igre koja koristi bilo koji resurs omogućen dobrim ugovorom nadgleda nadzorni organ sastavljen od strane druge kompanije (one koja ne radi na razvoju igre) i da taj nadzorni organ ima pravo apsolutnog veta. U slučaju igre Capcom vs SNK: Millenium Fight tj. pro verzije iste koje se ovde prisećamo to nije bilo potrebno iz prostog razloga što su kompanije zajednički radile na izbacivanju ovog produkta nadajući se probijanju na tržišta suparnika.

Prvi proizvod ovog ugovora je upravo Igra Capcom VS SNK: Millenium Fight koja se prvo pojavila na Naomi arkadnom automatu koji je



Kyo, večiti srednjoškolac, Sakura i NeoGeo pocket color

ustvari čist Sega Dreamcast hardver. Iz toga je jasno da je port na sam Dreamcast bio prost da je to bio prvi konzolni port ove igre. Posle dugog zatišja sa ovom igrom izašla je, opet za Dreamcast ali samo u Japanu, dorađena verzija igre pod imenom Capcom vs SNK: Millenium Fight 2000 PRO a možda nekih 15 dana kasnije je puštena u prodaju osakaćena verzija za Sony Playstation kojom se ovde bavimo.

"NARAVNO DA ĆE SVAKO ŽALITI ŠTO JE NEKI, BAŠ NJEMU OMILJEN LIK IZOSTAO ALI OBJEKTIVNO NEMA RAZLOGA DA SE MNOGO ZAMERA NA IZBORU LIKOVA. U ODNOSU NA ORIGINALNU VERZIJU IGRE GDE JE BILO 28+5 LIKOVA OVDE SU DODATI DAN HIBIKI NA CAPCOM STRANI I JOE HIGASHI NA SNK STRANI."

Kao što se i moglo očekivati izbor borca je prilično velik. Čak 30 odmah prstupačnih + 5 skrivenih likova. Od odmah prstupačnih likova čak 25 ima svoje alternativne (EX) varijante sa donekle izmenjenim potezima (jednim ili dva izmenjena poteza). Od Capcom serijala zastupljeni su samo Street Fighter Darkstalkers (jednim likom, Morrigan, koja je ujedno jedan od skrivenih likova) dok su u slučaju SNK tu skoro svi likovi iz King of Fighters serijala (sem Nakoruru koja je iz Samurai Showdown i skrivena je lik). Kako je

Arcade character select

King of Fighters serijal u neku ruku SNK all-stars igra, tj. uključuje likove iz mnogih SNK igara, to se izbor čini boljim i raznovrsnijim. Naravno među likovima će te naći sve najpopularnije likove kao što su Ryu, Ken, Akuma, Guile, Zangief slični na Capcom strani tj. Kyo Kusanagi, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Iori Yagami, Geese Howard na strani SNK. Naravno da će svako žaliti što je neki, baš njemu omiljen lik izostao ali objektivno nema razloga da se mnogo zamera na izboru likova. U odnosu na originalnu verziju igre gde je bilo 28+5 likova ovde su dodati Dan Hibiki na Capcom strani. Joe Higashi na SNK strani. Ovo je čista usluga fanovima i to pun pogodak od usluge jer je Dan u stvari parodija na dva SNK-ova lika (videti dodatni box) dok je Joe lako je u početku bio izbijan lik, a u SNK-ovim igrama je od prvog Fatal Fury-a, postao vremenom pravo spadalo u neku ruku šaljiva maskota King of Fighters franšize. Sa ove strane igra zaslužuje preporuku ako ne i pohvalu. Mogo je bolje i raznovrsnije, na Capcom strani izostali su likovi iz Warzards-a, Jojo Bizare Adventures-a od 2D tabačina i konverzije likova iz 3D tabačina (ovo je ispravljeno u drugom delu, Igre Capcom vs SNK2 Millionare fight 2001), dok su na SNK strani izostali likovi iz Last Blade (takođe ispravljeno u sledećoj igri) i Savage Reign serijala kao i pomenute konverzije 3D likova.

"ŠTO SE SAMOG SISTEMA IGRE TIČE CAPCOM SE PAMETNO ODLUČIO DA PONUDI IGRAČIMA DVA MODA. MOD ZA SNK IGRAČE I MOD ZA CAPCOM IGRAČE. NI JEDAN NI DRUGI MOD NIJE U STVARI DIREKTNO PRENET IZ NEKE IGRE NEGO JE VIŠE NEKA ZLATNA SREDINA IZMEĐU IDEJA KOJE SE KONSTANTNO PROVLAČE KROZ IGRE TE FIRME"

Što se samog sistema igre tiče Capcom se pametno odlučio da ponudi igračima dva moda. Mod za SNK igrače i mod za Capcom igrače. Ni jedan ni drugi mod nije u stvari direktno prenet iz neke igre nego je više neka zlatna sredina između, ideja koje se konstantno provlače kroz igre te firme. Tako na primer u Capcom modu skala za super udarce ima 3 podeoka i možete birati jačinu super udarca koji koristite, punite je isključivo pogađanjem opozicije, a kada je napunite čekaće dok vi ne nađete za shodno da je upotrebite. Sa druge strane u SNK modu skala ima samo jedan ogroman podeok i ona mora biti puna da bi ste izveli neki od supera (u SNK igrama super potezi se zovu očajnički potezi, tj. Desperation Moves), možete je puniti samo držanjem tastera za jaku ruku i jaku nogu čime se skala rapidno puni ali i vi ostajete bez mogućnosti odbrane. Kada se jednom napuni skala automatski počinje da se prazni i imate vremena za njenu upotrebu samo dok ona traje.

Yagami i Kusanagi, 400 godina stara mržnja.

Visoka cena za punjenje po volji. Ipak kada vam energija padne na kritični nivo, a imate punu super skalu, možete izvesti najjače napade, tzv. Super Očajničke Poteze, a za obične očajničke poteze vam skala više uopšte ni ne treba. Takvih detalja je mnogo ali ne bi da zauzmem previše prostora njima.

"U OBA MODA KORISTE SE 4 TASTERA, DVA ZA RUKE I DVA ZA NOGE, ŠTO JE STANDARD KOJI KORISTI SNK. TO MOŽE STVORITI IZVESNE PROBLEME U POČETKU ZA CAPCOM IGRAČE KOJI SU NAVIKLI DA VRŠE PRITISAK NA PROTIVNIKA UPRAVO KORISTEĆI IZOSTAVLJENE SREDNJE TASTERE, ALI SE DA BRZO PRIVIKNUTI."

U oba moda koriste se 4 tastera, dva za ruke i dva za noge, što je standard koji koristi SNK. To može stvoriti izvesne probleme u početku za Capcom igrače koji su navikli da vrše pritisak na protivnika upravo koristeći izostavljene srednje tastere, ali se da brzo priviknuti. Izuzimajući taj potencijalni problem likovi su na prvi pogled prilično verno prenešeni, i skoro svi njihovi osnovni potezi, specijali i superi su tu. Sve izgleda lepo i glatko dok izbijan SNK igrač ne krene da se razbacuje svojim znanjem akumuliranim godinama igranja King of Fighters igara. Naime SNK likovi su morali biti osakaćeni jer je sistem

Ranija Capcom i SNK prepucavanja

Nekada [illegible] Capcom [illegible] su [illegible] Kyo [illegible] Ryo [illegible] Iori [illegible] Geese [illegible] Ryo [illegible] Iori [illegible] Geese [illegible] igranja u SNK igrama mnogo slobodniji omogućava mnogo više varijacija kombinovanja udaraca. Da nisu to uradili igra bi bila totalno debalansirana i nezanimljiva. Mnoge napredne tehnike igranja su štrčavane zarad opšteg faktora zabavnosti. I pored toga što je svima, pa i meni, to savršeno jasno ne mogu kao ni svaki drugi SNK fanboy, da prežalim što su izostavili neki trademark combo kao f+A, 2xAoi Hana, Maiden Masher od Iori Yagamija (svima se izvinjavam za poslednjih par redova ali SNK fanboy koji živi u meni je jednostavno nezaustavljivo progovorio iz mene). Ni Capcom

Nakoruru II ja Chun Li!

likovi nisu prošli neokrznuto ali nisu toliko iskasapljeni kao naprimer Ryuji Yamazaki kome su karakteristike udaraca toliko izmenjene da se sam lik koristi na sasvim drugačije. Ruku na srce sve ove mane su primetne bek kada počnete da stvarno izbijino igrate i prevazidete uobičajeno ili prosto dobro igranje. Čak i tada to igru ne čini lošom nego jednostavno čini da igra nije ono o čemu smo maštali.

I pored svega navedenog igra je odlična zabava, naročito za one koje nemaju nameru da provode sate i sate vežbajući svoje refleksе, combоe i taktike ne bi li bili nepobedivi u svom društvu i šire. Na osnovnom nivou igre likovi su veoma verni svojim originalnim verzijama, lepo prepoznatljivi ne samo po izgledu nego i po svom kretanju i uopšte stilu tog lika koji je prenesen iz igre iz koje lik potiče. Lepo je i to što su ubačeni i specijalni „vodi u borbu" među nekim likovima i to ne samo kod onih

Kyo i Ryu, glavni konkurenti svojih firmi

Ne, nije to! To nije [illegible] (pod jadan rezultat color edit mode)

Najmoćniji borbenici...

koji su ih imali medusobno u svojim igrama (kao Kyo - Iori) nego i novi zasnovani na svemu i svačemu kao što su Kyo - Ryu (glavni likovi kompanija), Rugal - Guile (Rugal razbija Guileovu statuu KOF '95) itd. Ali vratimo se sistemu igre.

Način odabira likova varira u zavisnosti od toga u kom ste tipu igre (o tipovima igre nešto više kasnije). Osnovna ideja je da su likovi podeljeni po snazi na 3 grupe. Najači likovi su u grupi trećeg a najslabiji u grupi prvog nivoa (Tier I, II, III). Posebna priča su 3 skrivena lika

Gadouken!

(Evil Ryu, Shin Akuma i Orochi Iori) koji su 4 nivoa i definitivno su najjači likovi u igri. Možete birati likove kako vam srce želi pod uslovom da je zbir nivoa likova 4. Diskutabilan je kvalitet podele likova po nivoima jer na primer po svima King pre pripada drugom nivou nego prvom ali ništa nije savršeno. Ovakav sistem ima svoje prednosti ali kao što se vidi i mane. Kao što rekoh, u druga dva igračka moda ova pravila su manje ili više zaobidjena ali više o tome kasnije u tekstu. Ostaje da napomenem samo još jednu stavku. A to je da se čini da su Capcom likovi u proseku za dlaku bolji od SNK likova što se može i očekivati sobzirom na to ko je autor igre, a da li će te vi dozvoliti da vam to pokvari utisak o igri odlučite samo Ta nisam.

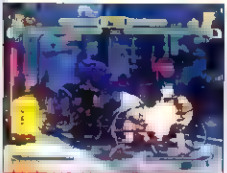
"SONY PLAYSTATION JE UVEK KUBURIO SA 2D GRAFIKOM U POREDJENJU SA SVOJIM GENERACIJSKIM KOLEGAMA STOGA NIJE NI ČUDO ŠTO JE MNOGO TOGA ŽRTVOVANO LIKOVI SU IZGUBILI MNOGO FREJMOVA ANIMACIJE, PA SU ČAK I NEKI SPECIJALNI POTEZI IZBAČENI JER JADAN SONY NIJE MOGAO DA DRŽI TOLIKO FREJMOVA U MEMORIJICI KOJU IMA."

A sada malo o tehničkim karakteristikama igre. Grafika je dobra. Sony Playstation je uvek kuburio sa 2D grafikom u poređenju sa svojim generacijskim kolegama stoga nije ni čudo što je mnogo toga žrtvovano. Likovi su izgubili mnogo frejmova animacije, pa su čak i neki specijalni potezi izbačeni jer jadan Sony nije mogao da drži toliko frejmova u memori-

jici koju ima. Bez brige izbačeni superi su zamenjeni drugima koji koriste već postojece sprajtove i daju skoro identičan efekat u igri. Pozadine su izgubile dobar deo 3D elemenata koje su imale u originalu ali su dobile dodatne animacijice tu tamo ne bi li se iskupili za to. I dalje izgledaju veoma lepo bez obzira sto ih ima manje i manje su atraktivne u odnosu na Dreamcast verziju. Ali koliko god da su likovi podnosljivi sa svojim manjkom frejmova animacije jedna stvar stvarno bode oči a to je loše odradjeno smanjivanje veličine sprajtova. Naime u nekim slučajevima specijalni efekti su prosto ko nožem odsečeni. To je naročito primetno kod Iori-ja koji svoje ljubičaste plamenove seje na sve strane u veoma izdašnim količinama i za čiju punu animaciju očigledno nije bilo dovoljno prostora u memoriji stoga su skraćivani, ali su sprajtovima prosto odsecali vice i ostavljali ih takve umesto da im samo promene veličinu. Što? Pa zato što je ljude mrzelo da se maltretraju oko igre koja je trebala samo da iscedi još koji dolar od publike koja je želela da se opruba u Milenijumskom meču kod kuće, a nije imala ne baš previše raširen Dreamcast. Likovi su većinom bukvalno preuzeti iz drugih igara sa manjim ili nikakvim dorađama stoga vlada šarenilo u kvalitetu od Ryu-a čiji je sprjat ponovo redizajniran i animiran za ovu igru, do Morrigan za

Capcom i SNK sandala

[illegible] Ryu [illegible] 2: [illegible] Dreamcast, XBOX i Sony Playstation [illegible] Capcomu, a od [illegible] SNK-u [illegible] Capcom [illegible] Dreamcast [illegible] Capcom [illegible] Sony Playstation [illegible] Capcom [illegible] Capcom [illegible] SNK [illegible] Capcom [illegible] SNK [illegible] Capcom [illegible] SNK



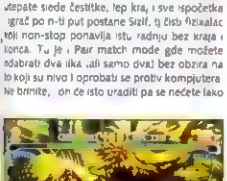
Moj sprajt ružan? MOJ SPRAJT RUŽAN!?!

koju su prosto preuzeli sprajt iz Darkstalkers-a i čiji je sprajt ubedljivo najgori.

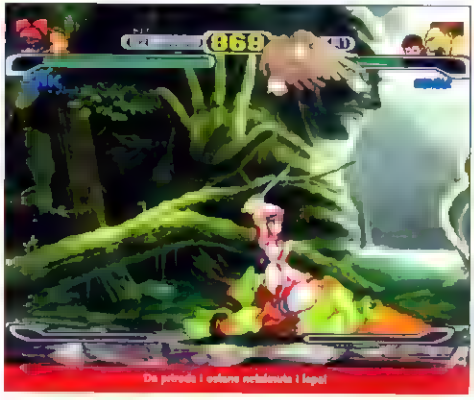
"ZVUK JE OK NIŠTA POSEBNO, NIŠTA LOŠE. VEOMA JE LEPA STVAR ŠTO IMATE DA BIRATE IZMEDJU MUZIKE KOJA NORMALNO IDE UZ IGRU I MUZIKA IZ ORIGINALNIH IGARA IZ KOJE POTIČU LIKOVI."

Zvuk je ok. Ništa posebno, ništa loše. Veoma je lepa stvar što imate da birate izmedju muzike koja normalno ide uz igru i muzika iz originalnih igara iz koje potiču likovi. Ova druga varijanta em što budi nostalgiju em što zvuči bolje. Ili su do te mere da stare melodije nisu ni najmanje doradjivali nego su ih ostavili u kvalitetu u kavim ih je originalni hardver mogao reprodukovati. Lepa ideja i svaka im čast za nju. Zvučni efekti su opet proređeni i sada su više generički, tj. sa manje varijacija što je opet posledica mogućnosti malog Sony-ja. Nije da zvuče loše, daleko od toga ali nije ono što bi ste očekivali. Glasovi su ostali isti kao i u originalu igre i tu nema zamerki.

Sada još malo o modovima igre (ne sistema igre o čemu smo već pričali). Osnovni mod je Arcade mod gde se klasično bijete kroz jedan po jedan meč do glavonje. A kada i njega ubijete sledе čestitke, lep kraj i sve ispočetka igraćete po n-ti put postane Sizif, tj. čisto fizikalac. Ili non-stop ponavlja istu radnju bez kraja i konca. Tu je i Pair match mode gde možete odabrati dva lika (ali samo dva) bez obzira na to koji su nivo i oprobati se protiv kompjutera. Ne brinite, on će isto uraditi pa se nećete lako



Konobar! Koliko puta bi ti da te zovem?



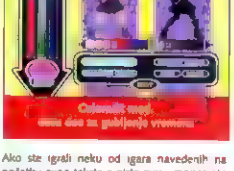
Da prvoda i ostava nekadašnja i lepa!

izvuči. Naravno ta je i VS mod koji je namenjen onome što je poenta ovakvih igara, a to je borba izmedju dva igrača. Ovde postoje i neke izmene. Što se tiče odabira likova. Prvo možete da birate koliko će biti jako timovi tj. koji zbir nivoa mogu da imaju i to svaki igrač bira posebno. Osim toga kog god lika da odaberete možete da birate koji će nivo da budu. Sa nivoom variraju i njihova energija kao i jačina udaraca tj. koliko energije skidaju

Terry vs Sakura

protivniku. Dakle puna sloboda izbora. Naravno biranje izmedju SNK i Capcom mode je i dalje prisutno. Tu je i neizostavni trening mod gde možete na manje ili više pokretnom, defanzivnom, ofanzivnom ili kakvom već hoćete protivniku da vežbate sve one lepe veštine pravljenja tapeta i otiraža za noge od protivnika.

Od preostalih modova tu su price mode u kome za VS poene, koje zarađujete igrajući bilo koji od modova, možete otključavati Ex skrivene likove ili gledati galerje slika (likovi crtani od Capcom i SNK očiglednih crtaća kao i malu galeriju ekstra slika). Nažalost ovde je izostala gomila mogućnosti otključavanja gomile stvari koje postoje u Dreamcast verziji. Pogadate: razlog je ponovo malo ograničeni Sony. Tu je i option mode u kome logično vršite razna podešavanja vezana za igru. I za kraj sam ostavio malu poslasticu, a to je Color Edit Mode. Naime svaki od sprajtova ima tačno 16 boja i u ovom modu možete da te boje menjate do mile volje. Ne možete da menjate sprajt, samo da menjate boje ali se i tako mogu dobiti veoma zanimljivi rezultati. Ja lično imam par Color edita koje obožavam da koristim od kojih je jedan Darker Sakura-u, na primer. Mogućnosti su velike i nema više onoga žalenja na odabir boja. Ako vam se ne svida, dohoped u ruke pa na posao. Da vidim umete li vi boje.



Colorado mod... ima dao za gubljenje vremena...

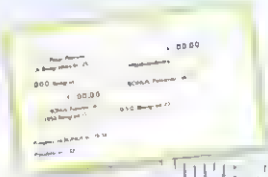
Ako ste igrali neku od igara navedenih na početku ovog teksta a niste ovu - mnogo ste propustili, ali još nije kasno. Ako niste čuli za jedinu od dve firme iz naslova onda je ovo obavezno štivo stoga trk u najbliži cd klub ili gde već nabavljate igre i edukujte se malo. Igra jeste malo zastarela grafički i zvučno prema današnjim standardima, ali dizajn je i dalje na vrhunskom nivou, a igrivost bolja od skoro svega novog. Pa ko voli neki izvoli a ko ne voli... ima da zavoli bre.

bonus

NABAVITE STARE BROJEVE!

Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus



Popunite poštanske uputnice, uneste željeni broj pretplate, popunite i ako je u datom primeru, kvačite uplatu u sukladu poste. Bonus se poseti u Vaše ime na novu adresu, pre isteka, u slučaju da nisu dobili [illegible] broj.

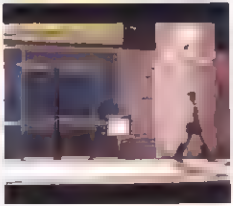
JOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!

[illegible]

SILENT HILL 3

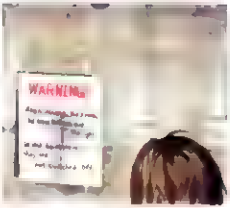
Lakeside Amusement Park - Dream

Central Square Shopping Center



Central Square Shopping Center (Otherside)

[illegible]



Hazel Street Subway Station

[illegible]

Subway Train

[illegible]

Underground Passage - Underpass

[illegible]

Sewer

[illegible]

bi ste zašli na površinu tj. na gradilište.

Construction Site Building

Save point je na dugom kraju prolaza. Prođite kroz ulaz u zgradu. Prođite kroz vrata na kraju stepenica. Popnite se do 5F. Uđite kroz vrata. Razvalite napršli zid malijem ili šipkom da bi ste dobili pregledač za pištolj. Gurnite dušek kroz rupu na podu. Uđite. Skočite kroz istu rupu na 4F. Ponovo uđite kroz rupu na zidu. Krenite ka levoj strani (gledano iz perspektive Heather). Uđite u drugu zgradu kroz prozor koji se nalazi na kraju tih uskih dasaka.

Hilltop Center Office Building

Uđite iz sobe. Uđite u sobu pored crvenog svetla. Nastavite napred. Prođite kroz vrata. Otvorite vrata ispred Heather. U toj sobi se nalazi save point i mapa ove zgrade. Konopac je nalazi u fioci stola ispred save points (predmet potreban samo ako igrate na easy nivo i teže na zagonetki). Izađi iz sa ovog spirala kroz EXIT vrata u servernom delu mapi. Popnite se stepenicama na 5F. Pokupite šrafciger iz severoistočnog hodnika. Samo ako igrate na normal ili hard nivou. Teže zagonetke. Možete uzeti veoma korisnu Katanu iz male sobe znad kvadratne istočne sobe na mapi. Dizalicu za kola (Jack), ćete naći u zapadnoj prostoriji. Vratite se dole na 3F. Upotrebite šrafciger na stolu da bi ste dobili konopac (ako igrate na easy nivou teže zagonetke vec ga imate). Upotrebite dizalicu za kola. Pa zatim konopac na vratima lifta koja su malo otvorena da bi ste se spustili na 2F. Save point je na automatu za piće. Uđite u zapadnu sobu a zatim idite do severozapadnog ugla sobe. Spitajte kadu. Vraćate se u otherside. Glas koji ćete čuti ce biti veoma poznat gračma prvog Silent Hill-a.

Hilltop Center Office Building (Otherside)

Krenite ka severozapadnom prolazu u obliku slova L da bi ste našli fotografiju. Save point. Zatim prođite kroz vrata severno. Povde dogadaja u sobi uzmite Oxydol sa police levo od Heather. Izađite u hodnik i spustite se liftom na 1F. Uzmite svinjsku jetru iz frižidera u severoistočnoj sobi. Odbacite se liftom na 5F. Pročitajte prvi deo bajke sa poda ispred severnog prolaza (opcionalna stvar). Uzmite šibice iz sobe u jugozapadnom čosku mape. Idite zatim do velike pravougaone sobe galerije u severoistočnom delu mape. Tamo ćete naći pušku na zidu. U kofi ispred velike slike (kombinujete (combine opcija u meniju) tri predmeta: Oxydol, jetru i šibice, da bi spalili sliku i pronašli tajna vrata za sledeću sobu. Spustite se stepenicama na 4F. Pročitajte nastavak bajke sa stola (opcionalna stvar). Idite do sobe u severozapadnom uglu mape. Pokupite srebrni novčić sa stola. Upotrebite novčić na automatu za piće u istoj sobi da bi ste dobili Life Insurance ključ. Odbacite se liftom na 1F. Upotrebite ključ na zapadnim vratima i idite do sobe ispod ženskog wc-a. Pročitajte kraj bajke sa stola. Sada ste slobodni da zadete iz zgrade (izađite severnim vratima napolje. Krenite ulicom levo (iz perspekive Heather) ka prolazu gde ćete naći ulaz u apartmane. Napokon ste kod

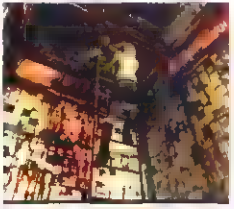
Daisy Villa Apartment

Save point je u ulazu zgrade. Uđite u sa broj 102. Posle veoma dokaznog dogadaja spremite se za borbu sa boss-om, posle koje ćete biti jos dogadaja veoma važnih za priču. Uzmite stun gun. Batenje za ljigja iz ormana u sobi od Heather. Izađite iz zgrade kroz glavna vrata levo od save point a.

Silent Hill Brookhaven Hospital

Izađite iz Jack's-ove sobe 106 i krenite ka Brookhaven Hospital (lokacija označena na mapi). Nakon što uđete u bolnicu pronađite savepoint i mapu bolnice ispred Heather. Odbacite se liftom na 2F. Pokupite skidač aka za nokte i parfem iz ženske svlačionice. Rešite zagonetku na zapadnim vratima i uđite (pogledati rešenja zagonetki na kraju ovog vodiča). Uđite u sobu M4 otvorite kofer uzmite kamen. Liftom se spustite dole na 1F. Uđite u sobu C4. Upotrebite skidač aka za nokte na zidu gde su priepljene razne stvari da bi dobili ključ od stepeništa. Upotrebite ključ da bi ste prošli kroz vrata ka stepeništu i sidite u B1. Pokupite municiju za submachine gun kao i sam submachine gun nešto dalje na podu. Uđite u najdonju ostavu. Upotrebite kameru (fotoaparat) za police da bi ste dobili instant fotografiju sa random šifrom. Vratite se stepeništem na 3F. Save point je u ostavi. Upišite šifru sa fotografije u sistem na zapadnim vratima. Uđite u sobu S12. Javite se na telefon. Spustite se na 2F. Idite na zapadni kraj sprata. Uđite na vrata tamo. Prati te put do kraja. Ispitaj je crven znak na kraju. Javite se i pređi. Popnite se na mednjenje na 3F.

Brookhaven Hospital (Otherside)



Ponovo ste u kolmarnoj verziji sveta. Save point je u sobi S3. Prođite kroz day room do ostave za jedan dogadaj, Heather ce gubiti energiju za vreme ovog dogadaja. Čim Heather u ogledalu prestane da se pomera izađite iz sobe. Spustite se liftom na B3 - krematorijum. Rešite zagonetku za kremirani ključ (pogledati rešenja zagonetki na kraju ovog vodiča). Popnite se liftom na 2F. Uzmite plastičnu kesu iz kante za đubre iz ženske svlačionice. Javite se na telefon u muškoj svlačionici. Odbacite se liftom na 3F. U sobi za pregledе 4 (Examining Room 4), upotrebite plastičnu kesu ispred kofe da bi ste je napunili krvju. Spustite se liftom na 1F. Save point je u sobi za pregled (bez broja). Prođite kroz day room do sobe C4. U sobi C4 nalazi se save

[illegible] Tamo upotrebite ključ sa kvrlja na [illegible]. Spustite se merdevinama koje ste se [illegible] i spremite se za jos jednu boss borbu. [illegible] borbe dobijete talisman. Izađite iz bar [illegible]. Vratite se u Jack's Inn u sobu 106.

Lakeside Amusement Park

[illegible] dogadaja u motelskoj sobi. Izađite nazad [illegible] zapadno Nathan avenijom ka [illegible] bavnom parku. Scena [illegible] poznato? Krenite ka levom [illegible]

gledano iz perspektive Heather. Prodite kroz [illegible]. Krenite ka desno iz perspektive Heather. Prodite kroz osvetljena vrata. Nacicete save point u ovoj sobi zajedno sa roller coaster ključem (ključ je u stvarima koje su pale sa police). Izađite napolje. Nastavite da idete napred sve dok ne dodete do kucice za kontrolu roller coaster-a koja je pored ulaza na [illegible] na vrhu stepenica. Udite unutra ko[illegible] ključ i potisnite osvetljeno dugme. Izađite napolje i nastavite napred finama (ako igrate na akcionom nivou, vecem od easy, pazite da [illegible] padnete). Posle dogadaja prodite [illegible] ka ovim [illegible] vratima. [illegible] da dete jednosmernim putem [illegible]. Kad udete u sobu sa zadnjim [illegible] kako [illegible] dok se budete [illegible] janje) ni ce vas ubiti [illegible] plafonu. Ovo važ[illegible] samo za igru na action hard nivou. Ukoliko igrate na normal ili easy nivou [illegible] prodite normalno. Kada izadete iz sobe sa [illegible] na plafonu, počnite da trčite odmah [illegible] jer ako vas sustigne crvena magla dobijate momentalno smrt. Magla ce vas [illegible] kroz dva hodnika. Kada napokon izadete iz haunted house-a nastavite kroz uzan prolaz ka sledecem delu zabavnog parka gde se nalazi Swing Rocket ride. Prodite kroz braon kapiju sa leve strane iz perspektive Heather. Nastavite napred pored kapije sa leve strane od maskote zabavnog parka. Pokupite crvenu capelicu sa bine i lanac sa jedne od klupa iz gledališta. Vratite se na mesto gde je Swing Rocket ride. Upotrebite lanac na zardaloj kapiji na drški u centru Swing Rocket-a. Potisnite prekidač u kontrolno kucic zelena zardala kapija ce se otvoriti. Prodite kroz istu. Posle dogadaja prodite kroz vrata ispred. Prodite kroz vrata desno. Save point je u ovoj sobi. Douglas ova beležnica na stolu. Glava od lutke na stolu. Pokupite predmete i izadite napolje. Prodite kroz drvena vrata desno iz perspektive Heather. Upotrebite crvenu capelicu na figuru Pepeljuge. Glavu lutke na figuru Snežane. Nastavite napred. Prodite kroz vrata sa leve strane. Prodite kroz metalna vrata desno preko puta zmaja. Beli zec koji je ostavio otac od Heather se nalazi na [illegible]

[illegible] kakva ironija. Prodita te pot[illegible] koju se ne pomera. Ubijte svih 12 konja na carusel-u za odredeno vreme da bi sti[illegible] zagarantovali smrt. Koristite katanu ili maj[illegible] daleko efikasnije. [illegible] u [illegible] situaciji od vatrenog oružja). Bez pauze spremite se za 4 vezane boss borbe posle (mesto na kome si [illegible] predmete za lečenje. Posle borbe ispitaj[illegible] na zemlji za poruku od Alesse. Sidi[illegible] rusel-a i kroz uzan prolaz, kroz vrata, pa uz stepenice dodite do vrata raja.

Church (Upper Level)

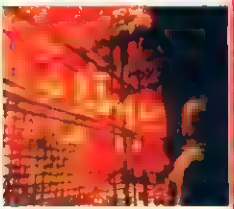
Save point je na krajnji na altaru. Eye of the Night: ar-ti karta je na stolu ispred crkvenog prozora. Prodite kroz vrata desno od altara. Mapa crkve je na zidu pored vrata sa druge strane. Udite u ispovedaonicu (confession booth) preko puta zida sa kog ste skinuli mapu. Posle dogadaja unutra, odluke koju ste doneli (od koje delimično zavisi kraj igre). Prodite kroz vrata na kraju hodnika kroz veliku pravougaonu sobu do sledecih vrata u sledeci hodnik. Kroz donja desna vrata uđite u malu sobu u kojoj cete naci audio kasetu. Prodite kroz gornja desna vrata da bi ušli u hodnik u obliku broja 7. Prodite kroz vrata u gornjem levom uglu hodnika da bi našli save

[illegible]

Church (Lower Level)

[illegible]

[illegible]



Church (Upper Level)

[illegible]

Church (Lower Level)

[illegible]

Sv. Krajev S pnt Hr. 3

REŠENJA ZAGONETKI

Central Square Shopping Center - Sky Bookstore, Bookstore

[illegible]

[illegible] - Soba kod [illegible]

[illegible]

[illegible] (Otherside) - [illegible] Cemetery

[illegible]

ORUŽJA

Normalna oružja

[illegible]

Nož (Knife)

[illegible]

Pištolj (Handgun)

[illegible]

Čelična cev (Steel Pipe)

[illegible]

Sačmara (Shotgun)

Subway Station: Southern Platform 2 u parkiranom vozu

Maj (Maul)

[illegible]

Katana

[illegible]

Stun Gun

Daisy Villa Apartment, dressing room Heather's room

"Mašinka" (Submachine Gun)

Brookhaven Hospital, B1, na podu

Prigušivač za pištolj (Silencer)

Construction Site building, 5F, u naprslom zidu koji ćete srušiti majem ili šipkom)

Kada se postavi na pištolj, smanjuje buku ali i smanji[illegible]

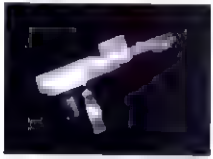
Neprobojni prsluk (Bulletproof vest)

[illegible]

Skrivena oružja

Bacač plamena (Flamethrower)

[illegible]



Svetlosna sablja (Beam Saber)

Predite igru tako što ćete ubiti vile neprijatelja [illegible]

"Mašinka" sa neograničenom municijom (Infinite Submachine Gun)

Predite igru tako što ćete ubiti zadnjeg boss-a hladnim oružjem. Izazov nije toliko težak ako igrate na easy nivou teškoće, koristite katanu. Imate dosta predmeta za [illegible] Extra New Game-u, pokupiće[illegible] imate

[illegible]

Srebrna - Zlatna cev (Silver Pipe & Gold Pipe)

u Extra New Game u bazi te četiri cevi

[illegible] kanal kanalizacije [illegible] New York

Heather Beam / Sexy Beam

[illegible]

SVI KRAJEVI SILENT HILL-a

[illegible]

WWW.BONUS.CO.YU

Adresa: http://www.bonus.co.yu/forum

POSETITE BONUS NA INTERNETU

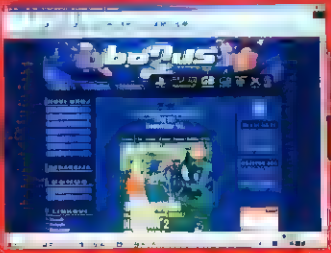
bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom sletištu i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

Učestvujte na našem Forumu



Na [illegible] možete pronaći [illegible] koje nisu ušle u časopis, kao i najnovijih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na [illegible] informisati se o radu redakcije. Ova ova i još mnogo drugih informacija [illegible]

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

[illegible] Internet adresu bonus@verat.net

Vi [illegible] Bonus, P.P. [illegible]

ORIGINALNE IGRE

PlayStation 2

2.000 din!

PS one™

1.200 din!

[illegible]

Posetite naš Bea-Soft, potražite naše proizvode preko Internet: www.beasoft.co.yu

PlayStation 2

NFS UNDERGROUND

Šifre se unose na glavnom ekranu

Neograničen nitro - X, O, Δ Δ X X O

Besplatan upgrade X, X, Δ X

Drift fizika za sva kola u svim trkama R1 gore, gore, gore, dole, dole, dole L1

MEDAL OF HONOR RISING SUN

Šifre se upisuju u password meniju koji se nalazi u opcijama

Achilles Head mod Ukucaj 'MANDARIN' kao kod

Always Sniper mod Ukucaj 'PUFFER' kao kod

Bullet Shield mod Ukucaj 'TANG' kao kod

Invisible Soldiers mod Ukucaj 'TRIGGER' kao kod

Perfectionist mod - Ukucaj "HOGFISH" kao kod

Rubber Grenades mod Ukucaj 'DAMSEL' kao kod

All Replay Items Ukucaj 'GARIBALD' kao kod

Svi dobijaju ogromne ruke Ukucaj 'SPINEFOOT' kao kod

Ljudi sa kapama Ukucaj 'SEAHORSE' kao kod

Silver Bullet mod - Ukucaj 'TILEFISH' kao kod

Neograničena municija Ukucaj 'GOBY' kao kod

Otključava sve misije Ukucaj 'BUTTERFLY' kao kod

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Šifre se upisuju u cheats meniju u opcijama

Moon gravity - Ukucaj 'gebtup' kao kod

Moon physics Ukucaj 'noforce' kao kod

Perfect Manuals Ukucaj 'keepitsteady' kao kod

Perfect rail balance - Ukucaj 'letitside' kao kod

T.H.U.G. Music Code Ukucaj 'holeshot' kao kod

Otključava sve skatere Ukucaj 'getemall' kao kod

Otključava sve filmove - Ukucaj 'digivid' kao kod

Kada uradite svih 129 misija dobijate sledeće cheat modove

Always Special, Cool Specials, Flame (White Grinding), Kid Mode, Moon Gravity, Perfect Manual, Perfect Rail, Perfect Sketch, Rollerskates

Ostale stvari koje se mogu otključati, uslovi za njih

Alternativni kraj priče Završite Story Mode dva puta

Create-a-Deck Mode Završite "Slamma Jamma" u Story mod-u

Gene Simmons (gitarista grupe KISS) Završite Story mod na normalnom nivou težine

Hangar nivo iz THPS2 Na Moskva nivou idite desno, prođite kroz petu prozor, uz stepenice da bi ste pokupili Old Skool ikonicu

koja ce odključati ovaj nivo

Hotter Than Hell mod - Završite Story mod na bilo kojoj težini

Iron Man - Završite Story mod na poslednjem nivou

Film: Always Hard - Pronađite 9 skrivenih video kaseta

Film: Balls 1 - Pronađite 3 skrivene video kasete

Film: Balls 2 - Pronađite 6 skrivenih video kaseta

Film: Koncert grupe KISS - Pronađite K-I-S-S slova na Hotter Than Hell levelu nivou

Paljenje gašenje pešaka - Pronađite svaki GAP u igri - mnogo sreće za ovo !

School 2 - Pokupite crveni ikonicu na kraju 1/4 pipe dela železničke stanice na prvom nivou

THUD - Završite igru na S CK nivou težine

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Stvari koje se mogu odključati i kako

All Skills - Predite igru sa Leon-om, izabente New Game - upišite ime @ALLSKILL

Boss Rush mode - Predite igru - snimite - idite na level selection ekran sa likom sa kojim ste prešli igru - mod ce vam postati dostupan

Crazy Mode - Predite igru sa Leon-om na normalnom nivou težine - Započnite novu igru i upišite ime @CRAZY

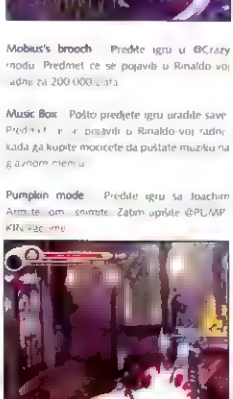
Jade Mask - Predite igru sa Leon-om. Predmet ce se pojaviti u Rinaldo-voj radnji za 999 zlata

Skriveni lik Joachim Armster - Predite igru sa Leon-om. Započnite novu igru u [illegible] ime @JOACHIM

Mobius's brooch - Predite igru u @Crazy modu. Predmet ce se pojaviti u Rinaldo-voj radnji za 200 000 zlata

Music Box - Pošto predjete igru uradite save. Predmet ce se pojaviti u Rinaldo-voj radnji kada ga kupite mocicete da puštate muziku na glavnom meniju

Pumpkin mode - Predite igru sa Joachim Armster-om - snimite. Zatim upišite @PLAMPKIN - ime



Dupliranje predmeta rano u igri

Postoji veoma jednostavan način da se predmeti dupliraju rano u igri. Kao prvo, morate imati bar jedan predmet koji želite da dupliraste. Primer bi bio "High Potion". Onda idite do prvog mesta na kome možete da snimite igru, koje se nalazi sa Leonove desne strane kada ulazi u zamak. Sad pre nego što stvarno odete do tog mesta, idite u hodnik u kome se to mesto nalazi. Ukoliko šetate levom stranom ekrana u crvenom delu tepiha, trebalo bi da vidite zeleno parče poda gde izgleda kao da mesec sija kroz zeleno. Treba da stanete na crveni deo tepiha okrenuti prema prozoru na zelenom mestu poda. Tada pritisnite start i idite na predmete. Skrolujte dole do predmeta koji želite da dupliraste. Trebalo bi da primetite da se broj svake vrste predmeta povećava za jedan. Na ovaj način možete dobiti najviše 9 u normalnom modu, 5 u Crazy modu. Ovaj trik radi sa svim predmetima. Probajte ovo sa nekim drugim kamenom, na primer dijamantom, a onda prodajte dijamante da dobijete ne konačno mnogo para

MANHUNT

Šifre i efekti koje ćete postići u igri sa njima

R1 R1 △ ○ ■ L2 L1 dole dole - **helium hunters (piskavi glasovi)**

R1 R2 L1 L2 dole,gore levo gore - **fully equipped (kompletna oprema)**

■ ■ ■ dole ■ dole, ○ gore - **invisibility (stealth)**

■ ■ R2 dole △ ■ ○ dole - **monkey skin**

gore,dole levo,levo R1 R2 L1 L1 - **piggy skin**

levo R1 R1 △ R1 R1 ■ L1 - **rabbit skin**

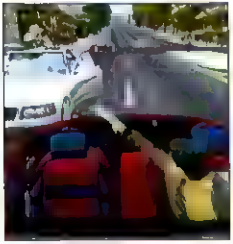
R2 desno,○ R2 L2 dole ○ levo - **regenerate**

R2 R2 L1 R1 levo,desno,levo,desno - runner

R1 L1 R1 L1 desno,levo,levo,levo silence

L1 △ △ △ ○ ○ ○ R1 sgoreer punch (exploding punch)

TRUE CRIME STREETS OF LA



Dok upisujete sebi me na tablicu automobila možete unositi neki od sledećih kodova da bi ste Nick-a pretvorili u nekog od sledećih likova. Kada upišete kod, postavite selektor znad OK i pritisnite L1+R1+X

Evo kompletne liste kodova za sve likove

HAWC - Postanite biker

JASS - Postanite blind, mado sachoism, donkey smoking a cigarette

PHAM - Postanite mesar

M1K3 - Postanite commando

BRUZ - Postanite boxer

BOOB - Postanite female punk

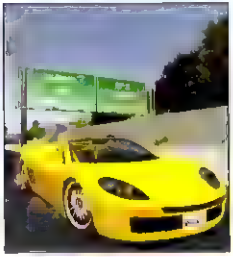
TFAN - Postanite gangster

TATS - Postanite lady who has a tatoo everywhere

MNKY - Postanite male punk

ZMM - Postanite nasty corpse

PIMP - Postanite pimp



P1MP - Postanite pimp 2

FATT - Postanite police officer in a higher position

SWAT - Postanite S.W.A.T. team member

BOOZ - Postanite klošar

HARA - Postanite azijatski radnik

MRFL - Postaniten azijatski kockar

FUZZ - Postanite Johnson the police officer

B1G1 - Postanite vaš šef

ROSA - Postanite vaša partnerka

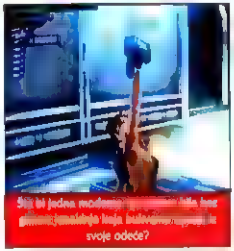
HURT_M3 - Postanite vaša partnerka u donjem vešu

DINO CRISIS 3

Skrivene igre

1. Sonya Express

Završite Dino Crisis 3 na normalnom ili hard nivou težine, dobićete "Secret Game" opciju. Prva od dve skrivene igre je Sonya Express. Gameplay je isti kao i ranije, sti m što odmah krećete na normalnom nivou težine (5 života) i na ekranu postoji tajmer. Sonya-a ima dva puta brži boost, ima prilično pristupačniji outfit i



2. Wheel of 4 Tune

Završite Dino Crisis 3 na hard nivou težine dobićete drugu skrivenu igru Wheel of 4 Tune.

Ovaj mod je pravi izazov jer vam na random daje po jedno oružje koje možete koristiti 15 sekundi.

U ovom modu Patrick ima normalnu odeću, ukupan broj poena se prikazuje na ekranu.

GB ADVANCE

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Skriveni likovi

Babus - Završite Left Behind misiju, onda idite u grad i završite With Babus misiju

Cid - Završite svih 300 misija

Ezel - Izaberite Gossip u the Card Shop-u onda završite the Reconciliation misiju

Ritz - Završite the Morta Snow misiju

Sha'ra - Završite A Maiden's Cry misiju, onda idite u grad

Polu-skriveni likovi

Ovi likovi su polu-skriveni i njih dobijate tako što ćete imati različite predmete u misijama. Obratite pažnju na to da ovi likovi MOGU pristupiti vašem klanu ali to nije garantovano

Cheney - Završite misiju sa Snake Shield kao mission item-om

Eldena - Završite misiju sa Elda's Cup kao mission item-om

Lini - Završite misiju sa The Hero Gaol kao mission items-om

Littlevilli - Završite "Clan League" misiju

Ramza - Završite misiju sa Wyrmstone kao mission item-om

Quin - Završite "Missing Professor" misiju

Bagovi koje možete zloupotrebiti

Dupliranje predmeta/likova

Da biste dupirali predmet ili lika trebaće vam 2 kertridža ili prijatelj sa gromom i takođe će vam trebati link cable. Postupak je sledeći - prvo uđite u bitku, onda idite u meni i uradite save battle, zatim uđitate vaš normalni fajl. Onda se povežite sa osobom i razmenite predmet ili lika. Kada ste završili raz meni vratite se na glavni meni i učitajte borbu. Ako pobedite i dalje ćete imati vašeg lika a on će se takođe nalaziti na drugom kertridžu, pa ga možete dalom razmenom vratiti kod vas i tako dobiti dupliranu kopiju

Korišćenje Doublecast-a da bi izbegli zakone

Doublecast vam pomaže da zaobiđete određena pravila. Ako je Summon banovan iskoristite summon kroz doublecast komandu i nećete biti kažnjeni za to. Takođe ako koristite summon kroz doublecast kada je target area banovana, nećete biti kažnjeni

Mario Kart Double Dash!!

Racing Rewards

Da biste otključali sve osvojite zlato u svakom kupu na svakoj težini.

All Cup Tour (Sva 4 kupa u jednom) predite the Special Cup u 150CC

TV
Lale Marković vas vodi kroz svet informacionih tehnologija
samo na
B92
Nedelja 13.30h, Ponedeljak 14.30h
produkcija RTV, office@b92.net, 011 322 11 73

Alternative "Thanks for Playing" Screen predite All Cup Tour u Mirror Mode-u

Alternative Start Screen predite All [illegible] Mirror Mo[illegible]

Barrel Train (Diddy Kong's Kart) predite Star Cup u 150CC

Bloom Coach (Daisy's Kart) predite Flower [illegible] 50CC

Boo Pipes (King Boo's Kart) predite [illegible] Cup u Mirror Mode-u

Bullet Blaster (Bowser Jr.'s Kart) predite [illegible] 50CC

Green Fire (Luigi's Kart) predite Mushroom Cup u 50CC

King Boo, Petey Piranha, Piranha Pipes (Petey Piranha's Kart) predite Star Cup u Mirror Mode-u

Luigi's Mansion (Battle Mode Arena) predite Mushroom Cup u 150CC

Mirror Mode (Selectable at the CC selection) predite All Cup Tour u 150CC

Para Wing (Koopa Paratroopa's Kart) predite Star Cup u 50CC

Parade Kart (Pripada Toadsworth, ali ne učestvuje u trci) predite All Cup Tour u Mirror Mode-u

Rattle Buggy (Baby Luigi's Kart) predite [illegible] Mushroom Cup [illegible] 100CC

Special Cup (Wario Colosseum/Dino Dino Jungle/Bowser's Castle/Rainbow Road) predite Star Cup [illegible] 100CC

Tilt A-Kart (Battle Mode Arena) predite Flower Cup u Mirror Mode-u Toad [illegible] Toadette, Toad Kart, Toad [illegible] predite [illegible] 100CC

Toadette Kart (Toadette's Kart) predite Mushroom Cup u Mirror Mode

Turbo Birdo (Birdo's Kart) predite Flower [illegible] p [illegible] 150CC

Waluigi Racer (Waluigi's Kart) predite Flowe [illegible]

Staff Ghosts

Da biste otključali staff ghost-ove za svaki time trial stazu, oborite sledeće rekorde:

Baby Park Ghost oborite rekord od 1:14.000

Bowser Castle Ghost oborite rekord od 2:47.000

Daisy Cruiser Ghost oborite rekord od 1:55.000

Dino Dino Jungle Ghost oborite rekord od 2:03.000

DK Mountain Ghost oborite rekord od 2:15.000

Dry Dry Desert Ghost oborite [illegible] od [illegible]

[illegible] Circuit Ghost oborite rekord od 2:9.000

Mario Circuit Ghost oborite rekord od [illegible]

Mushroom Bridge Ghost oborite rekord o[illegible]

Mushroom City Ghost oborite rekord od [illegible]

Neo Bowser Ghost oborite rekord [illegible]

Rainbow Road Ghost oborite rekord od [illegible]

[illegible] Stadium Ghost oborite rekord od [illegible]

Wario Colosseum Ghost oborite rekord od [illegible]

Change whats on Lakitu's fishing line

Držite pritisnut L1 A tastere kada se Nintendo logo pojavi na početku igre. Kada se Lakitu [illegible] kraju njegove udice.

Mushroom City Quick Boosts

Kao što ste mogli primetiti, na Mushroom City stazi, među saobraćajom su vozila koja [illegible] AI, i ti udarite nečete se slupati, već ćete njih ispasti pečurka koju ako pokupite dobijate kratki boost.

Turbo Boost at Race Start

Da bi dobili turbo boost na početku trke [illegible] pritiskajte, ne držite dugme za gas, [illegible] kada sto trka počne. Sačekajte do trenutka kada se upali poslednje svetlo i ako pritisnete gas u pravo vreme bićete spajajen unapred sto ce vam dati dobar start.

SONY (PSone)
PlayStation
PS2
XBOX
Nintendo
RADNO VREME 10-20h
NS Games
SEVERNA TRIBINA STADIONA VOJVODINE
Novi Sad
- PRODAJA (konzola, igri, dodatna oprema)
- KOMPLETAN SERVIS
- UGRADNJA ČIPA
021 458 058

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађање новог живота!

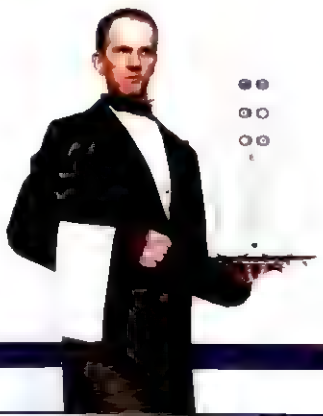
Ако не угасите цигарету, сва ова ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!

Министарство здравља
Републике Србије

VERAT .net

web hosting



Standard Web hosting ponuda

Za samo 1000 dinara godišnje

- Prostor na disku 100 Mb
- Saobraćaj 50 Gb mesečno
- Tehnička podrška 24/7
- POP3, webmail, forwarding
- Statistike poseta (webalizer)
- PHP3, PHP4, CGI script.

tel: 011/3065 332
prodaja@vhost.verat.net

http://hosting.verat.net

samo 1000 dinara godišnje

GOSPODAR PRSTENOVA:

POVRATAK KRALJA

Uloge:	Šon Astin, Šon Bin, Kejt Blanšet, Orlando Blum , Bil Boid, Martin Kinsi, Bernard Hil, Jen Holm, Jen MekKelen
Režija:	Piter Džekson.
Premijera:	21. decembra, 2003.

Ako dodatak velikim bitkama, bratske ove ubuvljive priče, emotivnu priču, i u konac isti veliki dio mali Povratka kralja", Producenti/Režiser/Koscenarista Piter Džekson.

Putovanje Prijatelijeva se bliži kraju. Sauronove snage su napale Gondorov Minas Tirith u njegovoj finalnom napadu protiv čovečanstva. Jedne kraljevstvo nikada neće biti u očajnijoj potrebi za lidejem. Ali dok Aragorn pronađe snagu da poteme eno za ilja je redan da bude i da upoznu svoju sudbinu?

Kako je Gandalf očajnički pokušavao da uništi snage Gondora , Theoden se ujedinio sa rohirima Rohana u borbi. Čak i u njihovoj hrabrosti i strasnoj odanosti, snage ljudi za Euonom i Mari su se sakrile među njima na postoji borba protiv legije neprijatelja .

Svaka velika pobeda zahteva veliku žrtvu. Nasuprot njihovim vjetkim gubicima, Prijatelijevo da učestvovati u najvećoj bitci svog života. Ujedinjeni u svom zajedničkom cilju da zadrže Saurona i da daju Fredu šansu da završi svoj zadatak.

Putovanjem kroz neprijateljske zemlje, Frodo mora da uz pomoć Sama i Golluma kao i Pretera, testira njihovu odanost i humanost.

Nju Lajn Sinema predstavlja Gospodara prstenova: Povratak kralja, završetak puto-

vanja u srce Tolkinove trilogije. Producent, koscenarista i režiser Piter Džekson. Ovaj nastavak trilogije je priča o epskom herojskom zadatku, vezama i rivalitetima, otkriće njihove hrabrosti, povezanosti i tvrdnji da čak i najmanji među nama može da promeni svet. To je ono što ovu Tolkinovu priču vodi u naša srca i ima toliku moć.

U filmu Gospodar prstenova: Povratak kralja igraju (po abecednom redu) Sem Aslin, Sen Ilin, Kejt Blanšet, Orlando Blum , Bil Bojd, Martin Kokas, Bernard Hil, Jan Holm, Jan MekKelen, Dominik Monagan, Vigo Mortensen, Dičon Nobl, Miranda Oto, Džon Ris Dejvis, Endi Serkis, Liv Tajler, Karl Urban, Hugo Viving, Dejvid Venham i Ilaja Vud.

Kostimografi su Ngila Diksen i Richard Tejlor. D'im Raigel je supervizer za vizuelne efekte. Muzika je Howard Sor. Režija Piter Džekson, a scenario prema Tolkinovom romanu su uradili: Fran Vajš & Filipa Bojens & Piter Džekson.

PITER DŽEKSON

Poslednjih sedam godina sam proveo u pisanju, režiji i produkciji trilogije Gospodar prstenova. To je bilo napomo putovanje, ne kao i

nali simpatični protagonisti Frodo i Sem; nije bilo baš mnogo vremena za spavanje i za normalan život. Svi smo se pitali kada ćemo evo pitvati kraju.

Ove godine pre-produkcije su praćene sa 274 dana glavne produkcije, a to je sve pračeno

su tri godine post-produkcije. Svaki deo procesa pravljenja ovih filmova je bio poseban izazov . Mislim da sam pitao sebe, kada god stvari krenu teško, da li bih radio nešto drugo osim Gospodara prstenova?

I odgovor je uvek NE.

Ove je zato što sam imao dovoljno srede da radim sa talentovanim glumcima i filmskim stvaraocima kakve sam samo mogao da poželim. Tokom dugi nic godina produkcije očigledno je da smo svi imali nešto zajedničko: veliku ljubav prema knjigama , što je omogućilo i najbolji rad na filmu. Uvek sam bio zadovoljan Nju Lajn Sinemi što su mi dozvolili da postavim na ekran svoju verziju. Gospodara Prstenova.

Srečan sam što su ovi filmovi obišli svet, i za buduće generacije.

Trilogija je iskreno sada van mojih ruku. Pripada onima koji vole ove knjige i koji su uvek voleli film.

--Piter Džekson.

SPECIJALNO PRODUŽENO VHS I DVD IZDANJE FILMA

GOSPODAR PRSTENOVA: DVE KULE

42 MINUTA novih i produženih scena od redatelja Pitera Džeksona

U petak 28. novembra 2003. godine distributerska kuca TUCK VIDEO na tržištu je izbacila specijalno produžene VHS i DVD izdanje filma GOSPODAR PRSTENOVA: DVE KULE.

Drugina je nastavak, ali se mnogo uvlačenja PRSTENA nastavlja. Frodo i Sem su primoreni da povere svoje živote Golumu ako žele da stignu do Mordora. Dok Saurumanova vojska napreduje, preživeli članovi drugine spremaju se za bitku.

Ovo specijalno produženo izdanje DVE KULE, drugog nastavka trilogije GOSPODAR PRSTENOVA izvanredno je, sa svojim produkcijskim timom, darežio redatelj Piter Džekson.

Ljubitelji GOSPODARA PRSTENOVA će sa divljenjem gledati ovu legendarnu priču, do detalja prenesenu na filmsku traku. Oni koji već dobro poznaju DVE KULE dobiveca novo filmsko iskustvo koje će im uvesti mnogo dalje i dublje u misterije i avanture Srednje Zemlje.

RETRO

Ako [illegible] od 25 godina. Ipak, tek od pojave sjajnog Nintendo Entertainment Systems 1986. godine ove dekletije stalno traju. Iako su Super Mario Bros., Out Run, Legend Of Zelda i gomila drugih bili najpopularnije igre na svetu i mnoge igrice su prekidanom u fazi opšte, za drugo stanje, za ono bolji su bili prilike da ih odigraju ove dn, nadamo se, bili jedno pojavne podsećanje. Za svoj put smo vam sprovodili dva klasika iz NES-a i Sega Mega Drive 2, a u sledećim brojevima očekujte tekstove o igrama i za druge starije konzole iz prošlosti - Sega Master System, Super Nintendo, Nintendo 64, Sega Saturn... A ako se pitate da li je neko od njih uopšte igrali i vas dosadašnjim komentarima, ajmite [illegible] Uvereni smo da ćete vam se odgovor svideti...

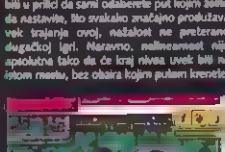
Ime igre - Comix Zone
Autor opisa - Nenadom demon
Sistem - Sega Mega Drive 2

Sada već davne 1995. Sega je najavila da u popularnoj napušta svoju najpopularniju konzolu svih vremena, Sega Mega Drive 2 i da će se potpuno posvetiskati na novu igara za svoj 32-bitni Saturn. Međutim, kompanija je odlučila da se povuče onako kako joj to dolikuje, objavljujući nekoliko igara koje sjajno prikazuju sve mogućnosti ove platforme. I baš kao što Super Mario Bros. 3 prikazuje svu snagu NES-a ili Final Fantasy IV tvrdi sve potencijale Playstationa, tako je i Comix Zone jedna od retkih igara koja koristi gotovo svu snagu iz 16-bitnog hardvera ovog legendarnog sistema.

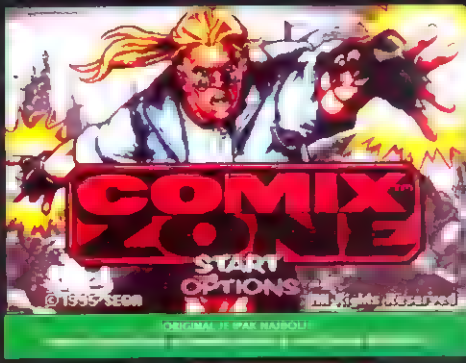
Igra u kanalisanju igrača [illegible] strategiju

Glavni junak neobične priče je Skeč Turner, profesionalni crtač stripova. Jedna ružna noć dok je završavao svoje najnovije delo, njegov antijunak sa papira po imenu Mortus oživljava i ubacuje Skeča u njegov sopstveni strip. Ipak, da bi Mortus postao živo biće i ostvario svoje snove o vladavini svetom (a šta drugo?) prvo mora da ubije svog tvorca čija je jedina nada da spas dolazi poznavanje borilačkih veština, smisao za rešavanje logičkih problema i naravno - [illegible]

Iako je po definiciji borilačka tukačina, Comix Zone je sigurno jedna od najvećih i najbolji igara u novijej istoriji. Pre svega, nivoi nemaju klasičnu organizaciju već se glavni junak kreće kroz stranice stripa na kojima se susreće sa većim brojem protivnika i nekoliko logičkih problema. Ovakvih, usloveno rečeno nivoa ima ukupno 3, a svaki od njih je podeljen na 2 dela, od kojih svaki predstavlja jednu veliku stranu stripa. Fantastična osobina Comix Zone-a je nelinearnost, jer ćete često biti u prilici da sami odaberete put kojim želite da nastavite, što svakako značajno produžava vek trajanja ovoj, nažalost ne preterano dugačkoj igri. Naravno, nelinearnost nije apsolutna tako da će kraj nivoa uvek biti na istom mestu, bez obzira kojim putem krenete.



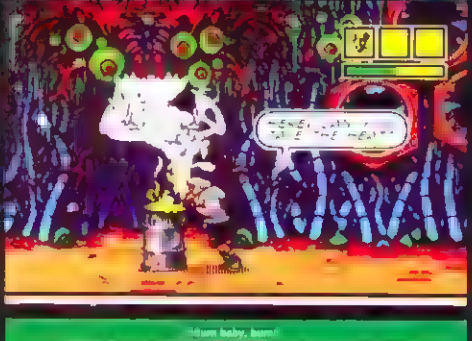
Kombinovanje udaraca je najlakši način za poboljšanje [illegible] protivnika u igri



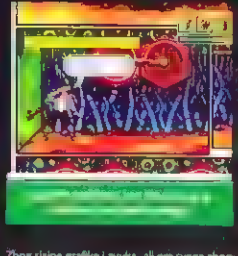
ORIGINAL JE UPAK NAJBOLJI!

Ali su programeri zato ubacili i 2 mogućnosti završetka od kojih je samo jedan onaj pravi.

Skeč je izuzetno agilan i poseduje izvanredan arsenal udaraca za efikasno pravilačavanje izuzetno žilavih protivnika, pa borbe se njima često vide poskakuju na dveke iz pojedinačnih borilačkih igara kao što su Mortal Kombat ili Street Fighter. Uopšte, neprijatelji pokazuju zavidan nivo inteligencije, veštro izbegavaju udarce, stalno menjaju način napada i sjajno se brane ako ih uvek napadate na isti način. Zbog toga je kombinovanje udarca zaista neophodno za napredovanje kroz igru. Upravo zahvaljujući torne Comix Zone sjajno izbegava stereotip simulacije borilačke igre, a čuto je i neophodan za rešavanje određenih problema i pristup skrivenim lokacijama. U svom inventaru glavni junak može čuvati bočicu sa energijom ili eeko od oruđa, ali kako je on veoma sićušan, preporučljivo je da ih što pre iskoristite. Ali jedino originalno rešenje u ovoj igri je energija glavnog junaka. Pored toga što je gubi kada ga protivnici



Mum baby, bam!



Zbog sjajne grafike i zvuka, ali pre svega zbog inovantnog izvođenja, Comix Zone sigurno spada u red najboljih igara objavljenih za Sega Mega Drive 2, a tu ocenu ne može da pokvari ni činjenica da je igra ipak suviše kratka. Ako tražite nešto više od klasične skrolujuće borilačke igre, ove je pravi izbor.

udare. Skeč je treći i poslednji unikatnijeg čvrstih predmeta (drvenih kutija, kamenja...) iko je nekada neophodno za dalje napredovanje. Kako imate samo jedan život, svako upadanje u provaliju je fatalno, ali zato postoji opcija continue koju ćete dobiti posle svakog uspešno završenog nivoa (znači, ako stignete na 3.nivo, zaradili ste još 2 pokušaja).

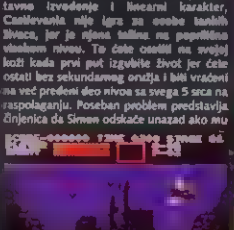
Tehničke karakteristike igre su zaista izvanredne. Likovi i nivoi su sjajno nacrtani i animirani (posebno obratite pažnju na Skečovo preletanje iz prozora u prozor vlaka), a lokacije su maštovite i raznovrsne - zasluga je malo igara za SMD2 koje mogu da pariraju Comix Zone-u u ovom elementu. Ni zvuk nije ništa lošiji jer je bogat sempleovima, a i muzička podloga je savršeno solidna i sadrži nekoliko veoma slušljivih tema kojima možete pristupiti i kroz jukebox koji se nalazi u meniju opcijama.

Ako nije prva igra u ovom dugovečnom serijalu (o njoj više u posebnom tekstu na ovoj strani), Castlevania za NES je bila ta koja ga je proslavila i utabala put svim kasnijim nastavcima, kojih je bilo zaista mnogo na najrazličitijim platformama u narednih 15-tak godina.

Originalna Castlevania je klasična skrolujuća akciona igra u kojoj se nalazite u ulozi Simona Belmonta, jednog od pripadnika čuvene familije ubica vampira čiji je zadatak da ponovo pošalje u smrt uskrslog grofa Drakulu i njegove pedanike, prebijajući se kroz ukupno [illegible] nivoa (opasnog zamka Castlevania).

Glavno oružje koje Simon koristi je bič (koji poseduje dve nadgradnje koje mu povećavaju domet), a postoji i nekoliko sekundarnih koje će vam dodatno olakšati posao. Tako je nož npr. idealan za uklanjanje gravitvnika, sekira za one ispod i iznad vas, sveta vodica za spore neprijatelje prikovane za zemlju dok krst važi za univerzalno oružje. Sat je takođe izuzetno bitno "oružje" u pojedinim situacijama, jer na nekoliko sekundi paralizuje sve protivnike. Međutim, upotreba sekundarnog oružja je strogo ograničena brojem srca koje imate na raspolaganju, a koja najčešće možete pronaći u svećnjacima raspoređenim duž svakog nivoa. Bez obzira na svoje jednostavno izvođenje i linearni karakter, Castlevania nije igra za osobe tankih živaca, jer je njena tačka na popularnosti vlasnom nivou. Te ćete osetiti na svojoj koži kada prvi put izgubite život jer ćete ostati bez sekundarnog oružja i biti vraćeni na već pređeni deo nivoa sa svega 5 srca na raspolaganju. Poseban problem predstavlja činjenica da Simon odskače unazad ako mu

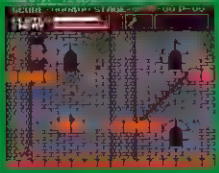
Stepeni mita koji da vas dočekati na kraju prvog nivoa najlakše ćete savladati pomoću sekire. 4-5 pogađaka i bite gotov!



[illegible] zada udarac, što je vrlo česta situacija kada se nalazite na lokaciji koja obiluje provalijama. Glavni protivnici koji vas čekaju na kraju svakog nivoa nisu toliki problem, jer gotove nijedan od njih nije otporan na [illegible] sekundarno oružje iz vašeg arsenala. Još jedna olakšavajuća okolnost odnosi se na neorganizan broj nastavaka koje aktivirate pravo opcije continue kada izgubite sve živote, ali je zbog najrazličitijih [illegible] dalje potrebno da je zavrbite [illegible] dešu. Osim srca koja su kao što smo napomenuli neophodna da ljude mogli da koristite specijalna oružja, u svećnjacima [illegible]

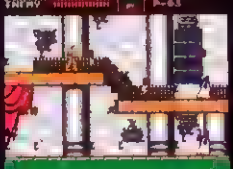
Kako je sve počelo

Zvanično prva igra iz Castlevania sage je Vampire Killer koju je Konami objavio 1986. za kućni računar MSX, koji je svoju najveću popularnost ostvarivao u Japanu sredinom osamdesetih godina. Interesantno je da ova igra audio-vizuelno neodaljiva poredaca na nešto objavljen sledeće godine na NES koji je bana ovog tekста, ali da [illegible] prilikom istraživačkom žanru i da je neitnernog karaktera. One što je ipak slično je



izvođenje, tako da za uništavanje protivnika i dalje koristite bič i sekundarno oružje koje se nalazi i u Castlevania: dodušе na nešto drugačiji način. Ono što je veći neobičnje je da se ovaj nepošto ne stvetuje, slično igrama kao što su Flashback ili Abe's Odyssey (pretražite sa okruna na ekran), što nije bilo nimalo praktično rešenje.

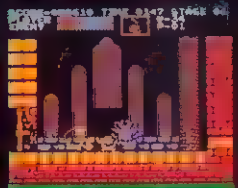
Nažalost, i ovde je preterana težina glavni problem, naročito kada se ima u vidu da opcije continue i/ili password nepošto ne postoje, što igru čini možda i najtežom u celom serijalu. Na mala sa ipak reći da je Vampire Killer bezmalo i teža igra - ipak je u pitanju nešto koji je u mnoge čemu inspirisao neke kasnije naslove kao npr. već pominjani Symphony Of The Night i koji je u svoje vreme predstavljao vrhunsko ostvarenje koje nažalost većina igrača nikada nije i videla.



Svi nivoi su zabtasni i prepuni raznoraznih kreatura poput kostura, meduza, duhova,

možete pronaći i druge korisne stvari, poput sekundarnog oružja ili novca koji ne predstavlja ništa drugo nego poene. U slučaju ove igre oni su veoma bitni jer vam samo oni donose dodatne živote. Za energiju predstavljenu u obliku bataka i pojačanje karakteristika sekundarnog oružja trebaće malo više truda, jer se oni nalaze skriveni u zidovima zamka. Ipak, ne smete provesti previše vremena u njihovom istraživanju, jer je vreme za prelazak prilično drastičnih nivoa ograničeno.

Što se lite tehničkih karakteristika, one su sasvim solidne ali je činjenica da konsta tek deo potencijala konzole. Glavni junak je svakako mogao biti detaljnije predstavljen (neshvatljivo je da protivnici izgledaju



Sat maže da bude korisniji od bilo kog oružja, kao prilikom svog dolaska se Medузom na 2. nivou

bolje), ali je bar brzina animacije konstantna na nivoi raznovrsni i solidno obojeni. Dobre zvučne efekte potpuno zasenjenjuje sjajna muzika koja se sastoji iz nekoliko lepih tema, što je odlika čitavog serijala osim ako ste izuzmemo dve anemične Castlevania-e za Nintendo 64. Bez obzira na određene nedostatke koji očigledno postoje u kontrolnom sistemu i preteranu težinu, Castlevania je imala sjajnu produ i kod igrača i kod kritike, što joj je donelo kultni status i uverilo Konami da serijal ima budućnost. Tako je i treba posmatrati - kao legendu koja ima svoje mesto u istoriji video igara i zahvaljujući kojoj smo u prilici da igramo remake dela kao što su Symphony Of The Night za Playstation ili Lament Of Innocence za PS2.

[illegible]	4,0
Zvuk	[illegible]
Kontrole	[illegible]
Zabavnost	[illegible]

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.

I još puno novih igara

NOVE IGRE ZA VAŠ MOBILNI TELEFON

Za modele :

- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : 041 20 20 20

Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.
Cena poziva : 0,36 din / sec

soft.co.yu

U svakom broju Bonus istražuje igračke navike amerikanaca i prenosi koji se naslovi za konzole razgrabe u Japanu!

JAPAN

1	Evangelion 2: Shinseiki Evangelions	Bandai	PS2
2	Pokèmon Colosseum	Nintendo	GC
3	Mario & Luigi RPG	Nintendo	GBA
4	Pro Baseball Team Tsukuru 2003	SEGA	PS2
5	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	GC
6	Slime Morimori Dragon Quest	Square Enix	GBA
7	Taikou no Tetsujin 3rd Generation	Namco	PS2
8	SIREN	Sony	PS2
9	The Getaway	Capcom	PS2
10	Xenosaga Episode 1 Reloaded	Namco	PS2

USA

1	NBA Live 2004	Electronic Arts	PS2
2	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2
3	Jak II	Sony	PS2
4	WWE Smackdown! Here Comes Pain	THQ	PS2
5	Tony Hawk Underground	Activision	PS2
6	Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	LucasArts	GC
7	Tiger Woods PGA 2004	Electronic Arts	PS2
8	NBA Live 2004	Electronic Arts	XBOX
9	Castlevania: Lament of Innocence	Konami	PS2
10	SSX 3	Electronic Arts	PS2

1 Evangelion 2: Shinseiki Evangelions (PS2)

Nije bilo sumnje... najnovija "igranizacija" megahita japanske animacije - Neon Genesis Evangelion-a, je dobila podršku mnogobrojnih fanova. Najprodavaniji naslov nedelje: novitet, direktno na prvo mesto. Igru je kreirao Alfa Systems tim, poznati po hit pucačini sa automata Shikigami no Shiro.

1 NBA Live 2004 (PS2)

Electronic Arts-ova "NBA Live" franšiza još jednom dokazuje svoju jačinu - sa zaradom koja je prešla i famoznu NFL igru iz iste kuće, američka igračka populacija nam jasno stavlja do znanja da je sport broj jedan žanr kod njih.

2 Pokèmon Colosseum (GC)

Iako je promenio ime, Pokémon Stadium serijal se nastavlja i na GameCube-u. Ovog puta postoji i RPG mod koji traje oko 30 sati, ali je srž igre i dalje borba trenera u Pokemon arenama i naravno GC-GBA mogućnost povezivanja, sada sa Pokémon Ruby i Sapphire.

3 Jak II (PS2)

Čini se da nova Jak & Dex avantura iz Sony Computer Entertainment-a prolazi dobro i kod kritike i finansijski. Da li ovakav uspeh garantuje još jedan nastavak? Gotovo sigurno - da.

3 Mario & Luigi RPG (GBA)

Iza jednog od najsećekivanijih džepnih naslova 2003. godine krije se (možda previše?) jednostavna i vesela avantura legendarne braće. Nikakvo iznenađenje, najprodavaniji GBA naslov nedelje.

6 Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (GC)

Začet na Nintendo 64 konzoli, Rogue Squadron serijal je tokom godina ostao veran Nintendo-u, bar što se tiče ekskluzive. Najnovija inkarnacija donosi još više vozila/ letelica iz Star Wars univerzuma, ali i misije u kojima ste van njih. Tu su i opcije za više igrača, po prvi put u seriji.

NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!

9.900 din

kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Genneral

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

MAKSIMALNA zabava!

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!

128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova

NAJNIŽA CENA

PlayStation®2

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti • Societe Gennerai

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu